2022年6月15日発行　月刊Comic REX6月号増刊
定価 1650円



# 次なる夢に走り出す――。



2022年2月にサービス開始1周年を迎えた
ゲーム『ウマ娘 プリティーダービー』。
次なる夢に向かって2年目も駆け抜ける
ウマ娘たちとともに、走っていこう！

ゲーム『ウマ娘 プリティーダービー』の1周年に制作された新キービジュアル。キタサンブラックやサトノダイヤモンド、ナリタトップロードなど新たな顔ぶれがそろっている。

# INTRODUCTION
『ウマ娘 プリティーダービー』とは?

## 偉大な競走馬の名前を受け継いだウマ娘たちのドラマを楽しもう!

『ウマ娘 プリティーダービー』とは、輝かしい実績を残した競走馬の名前と魂を受け継ぎ、超人的な走力を誇るウマ娘たちの濃厚なドラマを描くクロスメディアコンテンツだ。




# CROSS-MEDIA
## 『ウマ娘 プリティーダービー』のクロスメディア展開

### GAME

プレイヤー自身がトレーナーとなり、ウマ娘の夢を叶えるためさまざまなウマ娘と二人三脚でレースを勝ち抜けていき、憧れの舞台〈トゥインクル・シリーズ〉制覇を目指すゲームだ。




### MUSIC

ウマ娘たちはレース後に勝利の喜びを観客たちと分かち合うパフォーマンス「ウイニングライブ」を行う。ウマ娘たちがライブで歌う楽曲を収録したCDは、『WINNING LIVE』シリーズをはじめ、続々とリリースされている。



### ANIMATION

TVアニメ(2018年4月～6月放送)、TVアニメ 第2期(2021年1月～3月放送)、そしてスピンオフ4コママンガを原作とした『うまよん』(2020年7月～9月放送)はいずれも大好評。ゲームの1周年を記念した『1st Anniversary Special Animation』も、動画サイトにて公開されている。



### COMIC



オグリキャップが主役の『ウマ娘 シンデレラグレイ』が『週刊ヤングジャンプ』(集英社刊)で連載中。7巻まで発売中だ。また、サクラローレルを主人公とした新コミカライズ企画も進行している。



### EVENT

本作ではウマ娘を演じるキャスト陣が歌って踊るリアルイベントや、動画サイトでの配信番組などが行われている。今後は2022年11月に『ウマ娘 プリティーダービー 4th EVENT「SPECIAL DREAMERS!!」』の追加公演が予定されている。

# UMAMUSUME: PRETTY DERBY MAGAZINE Vol.2

ウマ娘 プリティーダービーマガジン Vol.2

CONTENTS





カバーイラスト
ナリタブライアン
シンボリルドルフ
エアグルーヴ

# MEMORIAL GATE

2021年2月にリリースされた
ゲーム『ウマ娘 プリティーダービー』。
ここでは、リリース後に実装された
育成ウマ娘やストーリーイベント、
サポートカードや
楽曲などを紹介していこう！

CHARACTER
# 01

# テイエムオペラオー

TM Opera O

「はーっはっは！ ボク主演の大歌劇を世界に届けよう！」

CV 徳井青空



勝負服

**PROFILE**

誕生日
3月13日

身長
156cm

体重
常に完璧（自称）

スリーサイズ
B76・W55・H80

大仰なほどナルシストで、どこかコミカルな歌劇王。その挙動はいつも演技過剰で、時に高らかに、時に切々と自己愛を語る。自分の美しさと強さを知らない者は不幸と本気で考えており、日々、啓蒙活動にいそしむ。メイショウドトウから憧れの目で見られている。

**テイエムオペラオーのヒミツ**

実は、耳飾りのデザインを、**1度だけ大きく変更**したことがある。



制服

## 実在馬 COLUMN

### 王者の讃歌が響く「世紀末覇王」

2000年にＧⅠ5勝を含む重賞8連勝の記録を打ち立てて「世紀末覇王」と呼ばれた。特に天皇賞（秋）とジャパンＣは、長年続いていた「一番人気が負ける」というジンクスを打破して勝利したことでも話題を呼んだ。他には、メジロマックイーン以来の天皇賞（春）の連覇、シンボリルドルフに並ぶＧⅠ7勝といった偉業を達成している。

**テイエムオペラオー**

| | |
|---|---|
| 生年月日 | 1996年3月13日 |
| 獲得賞金 | 18億3518万9000円 |
| 通算成績 | 26戦14勝 |
| 主な勝鞍 | 2000年<br>有馬記念（ＧⅠ） |

CHARACTER
# 02

# ミホノブルボン

Mihono Bourbon

CV 長谷川育美



勝負服

**PROFILE**

誕生日
4月25日

身長
160cm

体重
増減なし

スリーサイズ
B86・W54・H87

「ターゲット確認。オペレーション『三冠獲得』を開始」

人呼んで「サイボーグ」。常に物事を数値でとらえ、無表情かつ無機質に目的を遂行する。感情のない機械なのかというと、そんなことはなく、幼少期からの激しい鍛錬で人と話す機会が少なかったことから、現在の性格が形成された。鉄の仮面の下にも想いはあるようだ。

**ミホノブルボンのヒミツ**

実は、父親の冗談のせいで**雷が鳴ったら尻尾をとられる**と思っている。



制服

## 実在馬 COLUMN

### 牡馬二冠を制覇した「精密機械」

当時、栗東トレーニングセンターに導入されて間もなかった坂路の往路調教でメキメキと実力をつけ、「坂路の申し子」と呼ばれた名馬。1992年に皐月賞と日本ダービーの牡馬クラシック二冠を達成。日本ダービーでは1ハロン（200m）ごとのラップタイムがほぼすべて正確に12秒台を刻んでいたことから「精密機械」とも呼ばれた。

**ミホノブルボン**

| | |
|---|---|
| 生年月日 | 1989年4月25日 |
| 獲得賞金 | 5億2596万9800円 |
| 通算成績 | 8戦7勝 |
| 主な勝鞍 | 1992年<br>日本ダービー（ＧⅠ） |

※獲得賞金額の出典はJRA-VAN（https://jra-van.jp/）

## CHARACTER 03

# ビワハヤヒデ

Biwa Hayahide

CV 近藤 唯

「見るがいい！これが私の『勝利の方程式』だ」




**PROFILE**

誕生日 3月10日
身長 171cm
体重 増減なし
スリーサイズ B93・W61・H88




いかなる問題も計画的に打破する理論派。頭でっかちだが、実践実行を重んじるので、机上の空論に終わることはない。全ては実妹ナリタブライアンの圧倒的才能に対抗するため、磨いてきた能力である。ナリタタイシン、ウイニングチケットは同期の良友。

**ビワハヤヒデのヒミツ**

実は、ヘアスプレーのレビュアー。

### 実在馬 COLUMN

### 抜群の安定感で強さを証明

**ビワハヤヒデ**

| | |
|---|---|
| 生年月日 | 1990年3月10日 |
| 獲得賞金 | 8億9767万5000円 |
| 通算成績 | 16戦10勝 |
| 主な勝鞍 | 1993年<br>菊花賞（GⅠ） |

幼少期から高い走りの才能と「顔が大きい」ことで一目置かれていたビワハヤヒデ。皐月賞、日本ダービーはライバルに惜敗するも、菊花賞は当時の日本レコードを更新するタイムで勝利。その後もデビュー以来15戦連続で2着以内に入るという驚異の連対率を残し、半弟のナリタブライアンと兄弟そろって名馬と評された。

## CHARACTER 04

# カレンチャン

Curren Chan

CV 篠原 侑

「Curren、今日もカワイイでしょ～☆拡散は『#カレンチャン』でね♪」




**PROFILE**

誕生日 3月31日
身長 155cm
体重 ひ・み・つ
スリーサイズ B83・W55・H79




カワイイの権化。ウマスタグラムで、300万フォロワーを誇る自撮りの天使。生まれてから秒で自分のカワイさに気づき、その魅力で両親や先輩を屈服させ、人生のピラミッドを登ってきた。自分がいかにカワイイかを示すため、トゥインクルシリーズの頂点を目指す。

**カレンチャンのヒミツ**

実は、好きな映画のベスト10のうち半分がホラー。

### 実在馬 COLUMN

### 「短距離の女王」の名に偽りなし

**カレンチャン**

| | |
|---|---|
| 生年月日 | 2007年3月31日 |
| 獲得賞金 | 4億4906万1000円 |
| 通算成績 | 18戦9勝 |
| 主な勝鞍 | 2011年<br>スプリンターズステークス（GⅠ） |

2010年1月のデビュー2戦目となるダート戦で初勝利を飾り、その後は芝の短距離路線で活躍。2011年のスプリンターズSを含め同年の重賞で4連勝し、その年のJRA賞最優秀短距離馬に輝いた。その後、2012年3月の高松宮記念でも勝利し、同年の最優秀4歳以上牝馬にも選出された。「短距離の女王」の名を欲しいままにした名牝。

CHARACTER

# 05

# Narita Taishin

# ナリタタイシン

CV 渡部恵子

「見返してやる……！
アタシだって……勝てるんだ」

PROFILE
誕生日
6月10日
身長
145cm
体重
計測拒否
スリーサイズ
B69・W50・H73







カミソリのような鋭さの、反抗的なウマ娘。体の小ささをずっと小バカにされ続け、速さで見返してやるとレースの世界に飛び込んだ。態度が尖っているのは、ただナメられたくない一心からである。ウイニングチケット、ビワハヤヒデは同期の友人。

ナリタタイシンのヒミツ

実は、音ゲー専用のプレイヤー名がある。

実在馬COLUMN

## 切れ味抜群の末脚を持つ BNWの一角

生まれつき華奢で、デビュー前はそこまで期待されていなかった。だが、1993年の皐月賞でビワハヤヒデ、ウイニングチケットを直線で一気に抜き去り1着に輝くと、世代の代表としての地位を獲得し、前述の2頭とともにBNWと呼ばれた。その後も翌年の天皇賞（春）ではビワハヤヒデに次ぐ2着に入るなど、活躍を見せた。

ナリタタイシン

| | |
|---|---|
| 生年月日 | 1990年6月10日 |
| 獲得賞金 | 3億9740万8000円 |
| 通算成績 | 15戦4勝 |
| 主な勝鞍 | 1993年<br>皐月賞（ＧⅠ） |

CHARACTER

# 06

# Smart Falcon

# スマートファルコン

CV 大和田仁美

「ファル子、トップウマドル目指してまーす☆」




PROFILE
誕生日
4月4日
身長
156cm
体重
微減（生活ちょっとキツい）
スリーサイズ
B78・W55・H80




ウマ娘のアイドル、略してウマドルな女の子。ウマドルとはウイニングライブにも重きを置き、かわいく勝ち、センターで歌い踊ることを目指す存在。ファンとの交流や宣伝など、草の根的活動にも余念がない。ダートの方が得意だが、泥臭いイメージを少し気にしている。

スマートファルコンのヒミツ

実は、手書きPOPの腕がプロ級。

実在馬COLUMN

## ダートを駆け抜ける「砂の隼（はやぶさ）」

デビュー直後は芝レースにも出走していたが、2008年の夏以降は本格的にダートに転向。地方競馬の重賞レースを勝ち続け、2010年11月のJBCクラシックから2012年の川崎記念まで重賞9連勝を記録。歴代屈指のダート馬として名高く、武豊騎手を鞍上に迎えてからのその圧倒的な逃げっぷりから「砂のサイレンススズカ」とも呼ばれていた。

スマートファルコン

| | |
|---|---|
| 生年月日 | 2005年4月4日 |
| 獲得賞金 | 9億9073万6000円 |
| 通算成績 | 34戦23勝 |
| 主な勝鞍 | 2011年<br>東京大賞典（ＧⅠ） |

CHARACTER
# 08

## セイウンスカイ
Seiun Sky

CV 鬼頭明里

「まあまあ、焦らずのんびりと。その方がうまくいきますって〜」




**PROFILE**
誕生日 4月26日
身長 155cm
体重 申告漏れ
スリーサイズ B77・W55・H80




いつもフワフワと、やる気が行方不明なのんびり娘。しかし結構な策士で、怠惰なのは油断させるためのポーズだったり、本当に怠けているだけだったりする。趣味は昼寝と釣り。猫好きでもあり、よく野原で猫と一緒に丸くなっている。スペシャルウィークらと同期。

**セイウンスカイのヒミツ**
実は、びっくりするほど**猫舌。**

### 実在馬COLUMN
### レースを支配した稀代の逃げ馬

**セイウンスカイ**

| | |
|---|---|
| 生年月日 | 1995年4月26日 |
| 獲得賞金 | 6億1028万2000円 |
| 通算成績 | 13戦7勝 |
| 主な勝鞍 | 1998年<br>菊花賞（GⅠ） |

良血ではなかったため、デビュー前の評価は高くなかったが、新馬戦、ジュニアカップと連勝して評価が一転。1998年の皐月賞ではスペシャルウィークやキングヘイローなどのライバルたちを寄せ付けず逃げ切り、見事に優勝。菊花賞でも得意の逃げの手を打つと、ペースの緩急を自在に操って勝利し、クラシック二冠を達成した。

CHARACTER
# 07

## ナリタブライアン
Narita Brian

CV 衣川里佳

「——走って、斬り捨てるのみ。この"渇き"が癒える日まで」




**PROFILE**
誕生日 5月3日
身長 160cm
体重 レースに支障なし
スリーサイズ B91・W58・H85




無双の走力を誇る、強大で無愛想な一匹狼。その走りはトレセン学園内で畏怖されており、本人も恐れられている。走り以外に興味はなく己がうちの渇きを癒すことだけを求めて疾走する。ビワハヤヒデの妹であり、意外にも生徒会において副会長をつとめている。

**ナリタブライアンのヒミツ**
実は、**咥えている枝は自家栽培。**

### 実在馬COLUMN
### シャドーロールの「怪物」史上5頭目の三冠馬

**ナリタブライアン**

| | |
|---|---|
| 生年月日 | 1991年5月3日 |
| 獲得賞金 | 10億2691万6000円 |
| 通算成績 | 21戦12勝 |
| 主な勝鞍 | 1994年<br>日本ダービー（GⅠ） |

デビュー当初は自分の影を怖がりレースで集中力を欠き成績が安定しなかったが、シャドーロールをつけて足元が見えなくなったことで弱点を克服。1994年に牡馬クラシック三冠を達成し、同年の有馬記念を歴戦の古馬相手に制覇している。その後はケガに苦しんだが、1996年の阪神大賞典ではマヤノトップガンとの直線一騎打ちを制した。

CHARACTER
# 09
## ヒシアマゾン
Hishi Amazon

CV 巽 悠衣子

「タイマンだ!! ヒシアマ姐さんに熱気をぶつけてきな!」




**PROFILE**
誕生日
3月26日
身長
160cm
体重
微増(ノーコメント)
スリーサイズ
B92・W59・H89




何かとタイマンで勝負したがる、熱血肌の姐御。野蛮に見られがちだが、相手が勝てば、その強さを称える潔さも持っている。美浦の寮長で血の気が多い反面、料理洗濯掃除も大得意。あらゆる場面で頼りがいのある存在である。雷や幽霊にはからっきし弱い。

**ヒシアマゾンのヒミツ**
実は、**あて布のセンス**が独特。

### 実在馬COLUMN
### 「怪物」に迫った アメリカ生まれの「女傑」

アメリカで生まれ、日本で調教を受けた外国産馬。当時、外国産馬はクラシックレースの出走が認められていなかったが、1994年4月のクリスタルC(GⅢ)で驚異的な末脚を見せ、世代でも屈指の牝馬と評判に。同年有馬記念では三冠馬ナリタブライアンを追いつめて2着に入るなど、牝馬ながら古馬の牡馬相手にも先着し、「女傑」と呼ばれた。

**ヒシアマゾン**

| | |
|---|---|
| 生年月日 | 1991年3月26日 |
| 獲得賞金 | 6億9894万8000円 |
| 通算成績 | 20戦10勝 |
| 主な勝鞍 | 1994年 エリザベス女王杯(GⅠ) |

CHARACTER
# 10
## フジキセキ
Fujii Kiseki

CV 松井恵理子

「泣かないで、ポニーちゃん。悩みなら私に話してごらんよ」




**PROFILE**
誕生日
4月15日
身長
168cm
体重
増減なし
スリーサイズ
B84・W58・H82




誰の手も優しく取ってくれる、イケメン風のエンターテイナー。ウマ娘たちに大モテだが、いわゆるタラシではなく、いつも親身に助けてくれる。栗東の寮長も務める。舞台俳優を母に持ち、同様の感動をレースで与えたいと望んでいる。その先に——幻の三冠を見据えて。

**フジキセキのヒミツ**
実は、シルクハットから**鳩**が**出せる**し、何もないところからシルクハットが出せる。

### 実在馬COLUMN
### 夢を引き継いだ 不世出の名馬

日本競馬界に絶大な影響を与えたサンデーサイレンスの初年度産駒。デビューからの4戦をすべて楽勝しクラシックの最有力候補の一頭だったが、1995年の弥生賞の直後に屈腱炎を発症。惜しまれながら引退し、種牡馬となった。種牡馬としても活躍し、カネヒキリ、ストレイトガールやイスラボニータなどを含むGⅠ馬を11頭も輩出した。

**フジキセキ**

| | |
|---|---|
| 生年月日 | 1992年4月15日 |
| 獲得賞金 | 1億2965万円 |
| 通算成績 | 4戦4勝 |
| 主な勝鞍 | 1994年 朝日杯3歳ステークス(GⅠ) |

CHARACTER 11

# ゴールドシチー

CV 香坂さき

「今はキレイなだけのお人形……。でもホントのアタシは……！」



**PROFILE**
誕生日 4月16日
身長 158cm
体重 計測場に現れず
スリーサイズ B85・W58・H82

勝負服



制服

100年に1人クラスの美少女ギャル。ずっとモデルをしており、望まれるままの自分を演じていた。がある日、走りこそ自分の本懐と目覚める。それ以来、容姿ではなく中身で評価される日を目指して、ひた走るように。裏表なく接するトーセンジョーダンと仲良し。

**ゴールドシチーのヒミツ**
実は、**目覚ましは2分間隔で何度も鳴る。**

**実在馬COLUMN**

## 「尾花栗毛（おばなくりげ）」の美しき名馬

**ゴールドシチー**

| | |
|---|---|
| 生年月日 | 1984年4月16日 |
| 獲得賞金 | 1億7918万円 |
| 通算成績 | 20戦3勝 |
| 主な勝鞍 | 1986年 阪神3歳ステークス（GⅠ） |

「尾花栗毛」と呼ばれる金色のしっぽとたてがみに加え、足先が白く、額に四白流星という特徴まで備えていた美しき名馬。他の馬に比べて起きるのが遅く、「午前10時の男」と呼ばれていた。1986年の最優秀3歳牡馬（現最優秀2歳牡馬）に選出された名馬で、タマモクロス、オグリキャップやイナリワンたちとレースでしのぎを削った。

CHARACTER 12

# メイショウドトウ

CV 和多田美咲

「はうう……私なんかがレースに出てもいいんでしょうか。……でも……」



**PROFILE**
誕生日 3月25日
身長 164cm
体重 一部微増
スリーサイズ B99・W61・H89

勝負服



制服

自分に自信がまったく持てない、弱気な垂れ耳ウマ娘。典型的なドジっ子で、何をやってもうまくいかず、それでもどこかで「自分を変えたい」「諦めたくない」と願い、未来が上向きになるきっかけを探している。テイエムオペラオーの過剰な自信に憧れている。

**メイショウドトウのヒミツ**
実は、**激辛派。**

**実在馬COLUMN**

## 「覇王」のライバル 6度の挑戦を経てGI制覇へ

**メイショウドトウ**

| | |
|---|---|
| 生年月日 | 1996年3月25日 |
| 獲得賞金 | 9億2133万4000円 |
| 通算成績 | 27戦10勝 |
| 主な勝鞍 | 2001年 宝塚記念（GⅠ） |

アイルランド生まれの外国産馬で、額の流星模様が特徴。デビューは遅かったが着実に成長を続け、古馬となってからは当時最強と言われたテイエムオペラオーのライバルとなった。GIレースで5回もテイエムオペラオーに次ぐ2着という結果に終わるが、2001年の宝塚記念でついにテイエムオペラオーに勝利し、GI初勝利を飾った。

CHARACTER
# 13

# エイシンフラッシュ

CV：藤野彩水




「どんな時も厳格、厳正、精密に。すべてレシピ通りでいきましょう」

**PROFILE**
誕生日
3月27日
身長
160cm
体重
増減なし（1gの誤差もなく）
スリーサイズ
B88・W58・H86




ドイツからやってきた、真面目で几帳面な留学生。何事も予定を立て、寸分の狂いもなくこなす。趣味はお菓子作りで、計量ミスの許されない一面が、周到な性格を育んだようだ。一方、予想外の出来事に弱く、トラブルが発生するとおたおた慌ててしまう。

**エイシンフラッシュのヒミツ**
実は、**童話の語り聞かせ**が得意。

## 実在馬COLUMN

### 閃光の末脚 最強世代のダービー馬

受胎したドイツ生まれの母馬を日本に輸入し、日本の牧場で生まれた持込馬。デビュー2戦目で初勝利を飾った後、順調に勝ち星を挙げ京成杯を勝利。皐月賞で3着に入ったものの「最強世代」のライバルたちが多数いたため、日本ダービーでは7番人気。しかし、最終直線で3ハロン32.7秒という閃光のような末脚で見事日本ダービーの栄誉を手にした。

**エイシンフラッシュ**

| | |
|---|---|
| 生年月日 | 2007年3月27日 |
| 獲得賞金 | 7億5607万2000円 |
| 通算成績 | 27戦6勝 |
| 主な勝鞍 | 2010年 日本ダービー（GⅠ） |

CHARACTER
# 14

# ヒシアケボノ

CV：[illegible]




「ほらほら、食べてみて〜！これ、とってもボーノだよ〜♪」

**PROFILE**
誕生日
2月27日
身長
180cm
体重
超大幅増
スリーサイズ
B99・W64・H88



食べるの大好き、食べさせるのも大好きな、おおらかな料理好き娘。穏やかな性格で、いつもほのぼのと、みんなの笑顔を見守っている。外国生まれで生粋の相撲マニアだが、角界ではなくレースでのがっぷり四つを選んだ。幼少の頃の夢は「ちゃんこ鍋」だったらしい。

**ヒシアケボノのヒミツ**
実は、**ノートを使い切るのがやたら早い。**

## 実在馬COLUMN

### 皆から愛された 記憶に残る大型馬

[illegible]

**ヒシアケボノ**

| | |
|---|---|
| 生年月日 | 1992年2月27日 |
| 獲得賞金 | 3億2426万円 |
| 通算成績 | 30戦6勝 |
| 主な勝鞍 | 1995年 スプリンターズステークス（G [illegible]） |

## CHARACTER 15

# アグネスデジタル

「てゅふふふ〜っ、
ウマ娘ちゃん尊い〜♪
ず〜っと見てたいよぉ☆」




**PROFILE**
誕生日
5月15日
身長
143cm
体重
増減なし
スリーサイズ
B74・W51・H75




ウマ娘オタク。大好きなウマ娘にお近づきになり、御姿を愛で、幸せな日々を送るためにトレセン学園にやってきた。とはいえ礼節はわきまえており、迷惑行為を働いたりはしない。あらゆるウマ娘を近くで拝みたい一心で、芝ダート問わぬ万能な走力を見せつける。

**アグネスデジタルのヒミツ**

実は、**最後尾を走っている時はプラカードを持ちたくなる。**

### 実在馬COLUMN

場所・馬場不問！
最強のオールラウンダ

アグネスデジタル

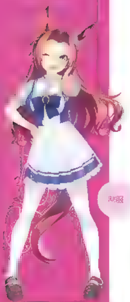
## CHARACTER 16

# カワカミプリンセス

「屈せず、気高く、たくましく、
それが『姫たる者』ですわ！」




**PROFILE**
誕生日
6月5日
身長
154cm
体重
増減なし（に決まってるでしょ！）
スリーサイズ
B91・W57・H87




庶民からプリンセスを目指すおてんば少女。手に余る元気娘だったが、とあるアニメから「王子さまと手を取り、戦うお姫様」という前向きな将来像を得る。以来、プリンセス道を邁進しながら、自分にとっての王子様と出会う日を夢見ている。キングヘイローを師と慕う。

**カワカミプリンセスのヒミツ**

実は、**1年で12cmも背が伸びたことがある。**

### 実在馬COLUMN

颯爽と「プリンセス」に
駆け上がった名牝

カワカミプリンセス

| | |
|---|---|
| 生年月日 | 2003年6月5日 |
| 獲得賞金 | 3億5089万2000円 |
| 通算成績 | 17戦5勝 |
| 主な勝鞍 | 2006年 オークス GI |

CHARACTER 17

# マンハッタンカフェ

([illegible]唯)

「私は……ここにいます。あなたには見えない誰かと一緒に」




**PROFILE**
誕生日 3月5日
身長 155cm
体重 増減なし
スリーサイズ B73・W54・H78

影の薄い不思議な少女。人に見えないものが見え、指先で奇妙な紋様を描き、いつも壁際に1人でいる。しかし彼女曰く1人ではなく……常に"お友だち"といるらしい。コーヒーが好きだが、いっぺんに飲むとお腹が痛くなるため、ゆっくり飲む。

マンハッタンカフェのヒミツ

実は、**登山**好き。




実在馬COLUMN

## 体質難を乗り越えた名ステイヤー

サンデーサイレンスを父に持つ良血馬で、おとなしい性格だったという。デビュー前から期待されていたが、体質が弱く体が細かったため、デビュー直後は思うような結果が出せなかった。しかし、3歳の秋から素質が開花し2001年の菊花賞と有馬記念を連勝。2002年の天皇賞（春）も制し、その年の「JRA賞最優秀4歳以上牡馬」を受賞した。

**マンハッタンカフェ**

| | |
|---|---|
| 生年月日 | 1998年3月5日 |
| 獲得賞金 | 5億2283万4000円 |
| 通算成績 | 12戦6勝 |
| 主な勝鞍 | 2001年 有馬記念（GⅠ） |

CHARACTER 18

# トーセンジョーダン

([illegible])

「ネイルとかさー、映え意識して色キメるのがテッソクでしょ〜。娘的に☆」




**PROFILE**
誕生日 2月4日
身長 157cm
体重 ノーコメント
スリーサイズ B82・W56・H84

おしゃれ好きでイミフな努力を嫌うイマドキの都会っ子。バカだからわかんないとよくかわすが、フマジメというわけでもない。爪割れが理由でスランプに陥ったことがあり、それ以来、お手入れとカラーは欠かさない。コミュ力が高いので、トモダチはかなり多い。

トーセンジョーダンのヒミツ

実は、いつか自分の**ネイルブランドを立ち上げる野望**がある。



実在馬COLUMN

## 裂蹄に苦しめられたレコードホルダー

[illegible]

**トーセンジョーダン**

| | |
|---|---|
| 生年月日 | 200[illegible]年2月4日 |
| 獲得賞金 | [illegible]万円 |
| 通算成績 | [illegible]戦9勝 |
| 主な勝鞍 | [illegible]11年 天皇賞（秋）（G[illegible]） |

CHARACTER 19

# メジロドーベル




「別に気にかけてくれなくていい……。そういうの……慣れてないから」

**PROFILE**
誕生日 5月6日
身長 157cm
体重 増減なし
スリーサイズ B83・W57・H81



卑屈なクールビューティー。人目が苦手で、とくに男性の前では極度に緊張してしまう。メジロ家という社交必須の環境に生まれながら、ずっと奥まったところで暮らしてきた、孤立の令嬢である。打ち解けた相手に対しては、そこまでドライではないという噂もあるが……。

**メジロドーベルのヒミツ**
実は、**自作の少女漫画ノート**が引き出しの奥深くに眠っている。

## 実在馬COLUMN

### メジロの血を引く 4年連続年度表彰を受けた名牝

**メジロドーベル**

| | |
|---|---|
| 生年月日 | 1994年5月6日 |
| 獲得賞金 | 7億3342万2000円 |
| 通算成績 | 21戦10勝 |
| 主な勝鞍 | 1997年 オークス(GⅠ) |

CHARACTER 20

# ファインモーション




「いろいろと知りたいなっ！この国やレースの素敵なところ♪」

**PROFILE**
誕生日 1月27日
身長 158cm
体重 微増（ラーメン食べ過ぎ？）
スリーサイズ B79・W56・H83




アイルランドからやってきた留学生。名家の生まれで、じつは王族という噂もある。あまり外出できない幼少期を送ったせいか、何事にも興味津々。どんなことも知りたがるため、少し危なっかしいところもある。トレセン学園でたくさんの思い出を作ろうと思っている。

**ファインモーションのヒミツ**
実は、**リフティング**が大得意。

## 実在馬COLUMN

### アイルランド生まれの 最高峰の良血馬

**ファインモーション**

| | |
|---|---|
| 生年月日 | 1999年1月27日 |
| 獲得賞金 | 4億9451万8000円 |
| 通算成績 | 15戦8勝 |
| 主な勝鞍 | 2002年 秋華賞(GⅠ) |

CHARACTER
# 21

## タマモクロス




**PROFILE**
誕生日
5月23日
身長
140cm
体重
計測不能
スリーサイズ
B71・W52・H73

「ビンボーに負けへんで！
ウチが浪速の白い稲妻やーっ！」

関西弁バリバリのチビっ娘。体こそ小さいがまさに気力の塊で、日常でもレースでも隙あらばツッこんでくる。金銭的に恵まれない環境で育ったが、それを理由に負けてたまるかと奮起し続けるハングリー精神がパワーの源。ボケ担当のオグリキャップとはいいコンビ。




**タマモクロスのヒミツ**

実は、**もやしとはんぺんメインの得意料理が**たくさんある。

実在馬COLUMN

### GI3連勝を記録した「白い稲妻」

[illegible]

**タマモクロス**

| | |
|---|---|
| 生年月日 | 1984年5月23日 |
| 獲得賞金 | 4億9061万3600円 |
| 通算成績 | 18戦9勝 |
| 主な勝鞍 | 1988年 天皇賞（秋） GI |

CHARACTER
# 22

## サクラチヨノオー




「精進あるのみ——つまり、
『桜のつぼみは春だからこそ花開く』
ということですね！」

**PROFILE**
誕生日
2月19日
身長
156cm
体重
微減
スリーサイズ
B80・W55・H83

素直で良い子で普通なウマ娘。マルゼンスキーに憧れており、彼女に挑戦できる自分になるため、ひたむきに努力を重ねている。日課は、日々の気づきを格言にして記録すること。気づきがしたためられた通称「チヨノート」には、絶妙に伝わらない例えが書き連ねられている。



**サクラチヨノオーのヒミツ**

実は、**赤い車が通るとつい見てしまう。**

実在馬COLUMN

### 日本ダービーで父の悲願を達成

マルゼンスキーを父に持ち、「サクラ」の冠名を持つ牡馬。1988年の日本ダービーの勝利は、父のマルゼンスキーが当時の制度の都合で出走できなかったレースだったため、悲願のダービー制覇とも語られている。競走馬にとって不治の病である屈腱炎に悩まされたためダービー [illegible]

**サクラチヨノオー**

| | |
|---|---|
| 生年月日 | 1985年2月19日 |
| 獲得賞金 | 2億1532万8600円 |
| 通算成績 | 10戦 [illegible] |
| 主な勝鞍 | [illegible] |

CHARACTER
# 23
# メジロアルダン

「歴史とは、後に好きに語られるもの ですが今この瞬間だけは……私の人生ですから」



PROFILE
誕生日
3月28日
身長
162cm
体重
秘密♪
スリーサイズ
B87・W56・H85

勝負服



制服

儚く、優しく、思慮深く、そして高貴な深窓の令嬢。『ガラスのように繊細な脚』といわれるレースに不利な体で生まれるが、それを悲観することはない。幼いころから体が弱く、遊び慣れていないので、放課後のお喋りなどが大変新鮮らしい。

メジロアルダンのヒミツ
実は、カラフルな大特価チラシを見るのが好き。

**実在馬COLUMN**

## 「ガラスの脚」を持つ実力馬

**メジロアルダン**

| | |
|---|---|
| 生年月日 | 1985年[illegible]月[illegible]日 |
| 獲得賞金 | [illegible]万9[illegible]0円 |
| 通算成績 | [illegible]戦4勝 |
| 主な勝鞍 | [illegible]89年 [illegible] (GⅡ) |

CHARACTER
# 24
# アドマイヤベガ

「あの輝く星に……私は誓ったの。たとえ1人でも勝ってみせるって」



PROFILE
誕生日
3月12日
身長
157cm
体重
増減なし
スリーサイズ
B85・W57・H82

勝負服



制服

どこか影を背負い、周りと関わろうとしないウマ娘。幼少期に何かあったらしく、レース活動は、何かの罪滅ぼしのためにやっているふしもある。ダウナーでストイックで、どこか放っておけなくなる危うさをはらむ。同期のテイエムオペラオーの巻き添えをよく食らう。

アドマイヤベガのヒミツ
実は、ファースリッパのふわふわ度を内心レビューする癖がある。

**実在馬COLUMN**

## 一等星の煌めきを見せた良血馬

**アドマイヤベガ**

| | |
|---|---|
| 生年月日 | 1996年3月12日 |
| 獲得賞金 | 2億9060万2000円 |
| 通算成績 | 8戦4勝 |
| 主な勝鞍 | 1999年 日本ダービー(GⅠ) |

父にサンデーサイレンス、母に3歳牝馬二冠のベガを持つ良血馬。双子として生を受けたが、母体の安全を考慮し片方の仔は生まれる前に淘汰された。1999年の日本ダービーでは作戦が功を奏し、テイエムオペラオーやナリタトップロードらを抑えて勝利をつかむ。引退後は種牡馬となり、障害レースを含む4頭のGⅠ馬を輩出。

CHARACTER
# 25

## マチカネタンホイザ

CV 遠野ひかる

「なんだか今度こそ上手くいきそうな予感がするっ！」




PROFILE
誕生日
5月7日
身 長
155cm
体 重
微増（食べすぎちゃった）
スリーサイズ
B80・W55・H80

真面目で前向き、いつでも全力の優等生な性格　・なのにイマイチ勝ちきれなかったり、肝心な部分でポカをするなど、天然なところも。そんな彼女の自分への評価は・　・『普通』な子。個性の強い子たちに憧れたりもするけれど、自分らしさを大事に、ひたむきに頑張ります

マチカネタンホイザのヒミツ

実は、今の帽子は3代目。




実在馬 COLUMN

### 長く活躍した名ステイヤー

[illegible]

**マチカネタンホイザ**

| | |
|---|---|
| 生年月日 | 1989年5月7日 |
| 獲得賞金 | 5億1752万7400円 |
| 通算成績 | 32戦8勝 |
| 主な勝鞍 | 1993年 目黒記念（GⅡ |

CHARACTER
# 26

## キタサンブラック

CV 矢野妃菜喜

「まずやってみよう！やってみなきゃ何も始まらないもん！」




PROFILE
誕生日
3月10日
身 長
162cm
体 重
もりもり成長中！
スリーサイズ
B85・W56・H88

お祭り大好き　元気で明るい人情派ウマ娘。困っている人を見れば助け、悩んでいる人には話を聞き・・・たくさんの人に慕われる優しい子だが、たまにべらんめぇ口調が飛び出す。そんな彼女は夢をいまだ知らない。だからまっさらなまま笑顔で走る。眩い光に溢れる未来へ向かって！

キタサンブラックのヒミツ

実は、好きなものはたいていひと目惚れ。



実在馬 COLUMN

### 体も成績もビッグなGI7勝の人気馬

[illegible]

**キタサンブラック**

| | |
|---|---|
| 生年月日 | 2012年3月10日 |
| 獲得賞金 | 18億7684万3000円 |
| 通算成績 | 20戦12勝 |
| 主な勝鞍 | 2017年 天皇賞（春）（GⅠ） |

# 27

## サトノダイヤモンド

「みんなか私の勝利を[illegible]
だからダイヤは、[illegible]



**PROFILE**
誕生日
1月30日
身長
158cm
体重
増減なしですよ？
スリーサイズ
B87・W54・H84



ある資産家の家に生まれ、愛情たっぷりに育てられた箱入りウマ娘。そのためか、世間知らずな一面を覗かせることも。素直でおっとり、お嬢様然としているが、その内側にはダイヤモンド級の意志の強さが秘められている。ジンクスを破り、家族の夢を叶えるため、今日も彼女は挑戦する。

サトノダイヤモンドのヒミツ

実は、お父さまからもらった**ジュークボックス**が宝物。

実在馬COLUMN

[illegible]

サトノダイヤモンド

[illegible]

# 28

## メジロブライト

「あら、わたくしの[illegible]ですか？
では、今から準備[illegible]～」



**PROFILE**
誕生日
4月19日
身長
157cm
体重
微増（まあ、食べ過ぎました～）
スリーサイズ
B84・W59・H81



おっとりでマイペースなメジロ家のお嬢様。そんな性格も手伝ってか不器用なところがあり、メジロ家のウマ娘ながら周囲の期待は高くない。それでも自分のペースを崩さず、最後まで自分を貫き通す姿勢から、実はメジロ家の中でも一番の大物なのかもしれないとの噂も。

メジロブライトのヒミツ

実は、**走っている電車を眺める**のが好き。

実在馬COLUMN

メジロの期待の星
[illegible]

メジロブライト

[illegible]

CHARACTER

# 30

## ヤエノムテキ

CV 日原あゆみ

「金剛八重垣流の繁栄が、じいちゃん――祖父母にできる唯一の恩返しです」





**PROFILE**

誕生日
4月11日
身長
159m
体重
増減なし
スリーサイズ
B78・W54・H81

拳で風を叩き、大地を蹴り、決して人を傷つけない武術――もとい、レースで日々己を磨くウマ娘。礼節を重んじる頑固者、と見せかけて、たまに子供っぽい血気盛んな本質がチラリと見える。祖父母を想う気持ちは人一倍、そんな彼女の夢は、実家の流派をさらに磨き上げることである。

**ヤエノムテキのヒミツ**

実は、**動揺すると幼児のような字**しか書けなくなる

**実在馬COLUMN**

### 東京芝2000mで活躍した無敵の名馬

**ヤエノムテキ**

| | |
|---|---|
| 生年月日 | 1985年4月11日 |
| 獲得賞金 | 5億2422万円7500円 |
| 通算成績 | 23戦8勝 |
| 主な勝鞍 | 1990年 天皇賞(秋)(GⅠ) |

# 29

4月19日
135m
増減なし
B67・W48・H70





大人しくて愛らしい、純真無垢な少女。まだまだ咲きはじめで自信もなく、一人前めざして準備中である。一方でよく気が利き、たとえ自分のことで手一杯でも、周りへの思いやりを忘れない優しい心根の持ち主。いつか大輪の花を咲かせるため、頑張っている。

実は、



## トレセン学園関係者

# 樫本理子（かしもと りこ）

「ウマ娘のコンディションは、私たちが守るべきもの。管理・記録は正確無比に行いなさい」

URAからトレセン学園へやってきた、熱い思いを胸に秘めた女性。端的な口調ととりつくろわない様から一見冷徹に見えるがウマ娘を思う気持ちは人一倍。優秀で仕事ぶりも完璧、隙がない彼女だが運動だけは大変苦手という噂も　?

## トレセン学園関係者

# リトルココン

「へえ……仲良しごっこで勝てるなら、世話ないよね」

クールで毒舌、ストイックなウマ娘。自分を曲げることが嫌い、ゆえに集団行動には苦手意識を持っている。口が悪いのでシニカルに見えるが、実は情に厚い一面も。強くなることに関しては人一倍貪欲。なお、ファッションには強いこだわりを持っている。

## トレセン学園関係者

# ビターグラッセ

「できるッ、やれるッ、ド根性～！」

勝負大好き、いつでも元気、怪力自慢のウマ娘。ハードなトレーニングをこよなく愛し、愛するあまり「理解が出来ない」と敬遠されるように。チームには正直向いてない、でもそんなことは気にしない！何でもいいから強くなりたい！ちなみに趣味は、サウナで限界まで耐えること。

# SPECIAL COSTUME GALLERY

ここでは2022年4月までに登場した、イベントやエピソードにまつわる別衣装のウマ娘たちをまとめて紹介。

## ウマ娘 衣装ギャラリー

### ウマ乙ラブ!

アタッカーのモンクと仲間を癒すヒーラーという職業になり、VRのRPGに挑むエルコンドルパサーとグラスワンダー。

実装日：2021年6月29日



［セイントジェード・ヒーラー］
グラスワンダー



［ククルカン・モンク］
エルコンドルパサー

### 花咲く乙女のJunePride

オーディションを勝ち抜き、ウエディングドレスイメージの勝負服で、華やかなショーレースに挑むマヤノトップガンとエアグルーヴ。

実装日 2021年5月28日



［クエルクス・キウィーリス］
エアグルーヴ



［サンライト・ブーケ］
マヤノトップガン

### Brand-new Friend

輝かしい功績を讃え、JRAより新たに与えられた勝負服に身を包み気合いを入れるトウカイテイオーとメジロマックイーン。

実装日 2021年3月30日



［ビヨンド・ザ・ホライズン］
トウカイテイオー



［エンド・オブ・スカイ］
メジロマックイーン

ピックアップ プリティーダービーガチャに登場したマチカネフクキタルの新衣装。様々な幸運グッズを身につけた、まさにラッキーの化身。

実装日 2021年8月30日



[吉兆・初あらし]
マチカネフクキタル

## 別衣装の育成ウマ娘はスキルや成長率などが異なる







ここで紹介している別衣装のウマ娘は、見た目だけでなく成長率や所有しているスキルなども勝負服のときと異なっている。育成中に発生するイベントもその衣装にちなんだ独自のものがあるので注目。




寮合同のハロウィンパーティーでヴァンパイアに仮装したライスシャワーと、マミーに仮装したスーパークリーク。

実装日：2021年9月29日



[Make up Vampire!]
ライスシャワー

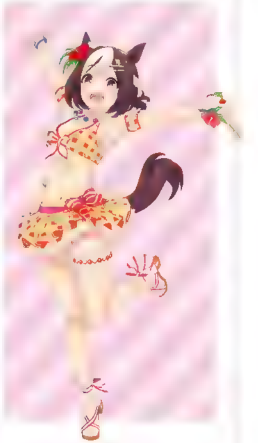


[シフォンリボンマミー]
スーパークリーク




水着に着替えて「バブリーランド」で思いきりバカンスを楽しむスペシャルウィークとマルゼンスキー。

実装日 2021年7月29日



[ほっぴん♪ビタミンハート]
スペシャルウィーク



[ぷっとび☆さまーナイト]
マルゼンスキー

マチカネフクキタルに誘われて、和装に身を包み、新春恒例「全日本ウマ娘かるた大会」に出場するハルウララとテイエムオペラオー。

実装日：2021年12月31日

## 聖なる夜に重なるキセキ

ファンからプレゼントされた勝負服に身を包むオグリキャップと、友人からプレゼントされた赤いドレスのビワハヤヒデ。

実装日：2021年11月29日

## 晩秋、囃子響きたる

ウマ娘たちの無病息災を祈念する「駿大祭」での、流鏑馬用衣装のシンボリルドルフと、奉納舞用衣装のゴールドシチー。

実装日：2021年10月28日



[初晴・青き焔]
テイエムオペラオー



[キセキの白星]
オグリキャップ



[皓月の弓取り]
シンボリルドルフ



[illegible]



[ノエルージュ・キャロル]
ビワハヤヒデ



[秋桜ダンツァトリーチェ]
ゴールドシチー

応援団長として声を張り上げるキングヘイローと、恥ずかしがりながらもチア姿で声援を送るナイスネイチャ。

実装日・2022年4月28日

新年度を祝して行われる舞踏会「リーニュ・ドロワット」にきらびやかな衣装で出場した、フジキセキとセイウンスカイ。

実装日：2022年3月29日

2人で協力して自分の想いを込めたチョコレートを作り、コンテストに挑んだミホノブルボンとエイシンフラッシュ。

実装日 2022年1月28日



[RUN&WIN]
ナイスネイチャ



[シュクセ・エトワーレ]
フジキセキ



[CODE：グラサージュ]
ミホノブルボン



[白く[illegible]]
キングヘイロー





[コレクト・ショコラティエ]
エイシンフラッシュ

# STORY EVENT GALLERY

ストーリーイベントギャラリー

ゲーム『ウマ娘 プリティーダービー』ではリリース以来、様々な期間限定のストーリーイベントが実施された。ここでは各イベントのために描き下ろされたビジュアルを中心に、2022年4月までに公開されたストーリーイベントを振り返っていこう。






## キミの夢へと走り出せ!

2021年3月2日〜2021年3月15日

『日本ウマ娘トレーニングセンター学園』通称『トレセン学園』。
自身の夢へと続く『トゥインクル・シリーズ』への出走を目指し、
スペシャルウィークのドタバタな転入初日が今、幕を開ける！
様々な出会いと、楽しいだけでは終わらない学園生活の中で、
スペは何を見つけ、夢へと走り出していくのか――。



スペシャルウィークが目指すのは日本一のウマ娘!

主な登場人物


スペシャルウィーク


サイレンススズカ


トウカイテイオー


エアグルーヴ


グラスワンダー


エルコンドルパサー








## Brand-new Friend

2021年3月30日～2021年4月15日

"憧れの背中"を追うように
トレセン学園に入学した
キタサンブラックとサトノダイヤモンド。
小さい頃から仲良しで、
手を取り合ってきた2人。
しかし学園の個性溢れる先輩たち――
そして『普通』な
マチカネタンホイザとの出会いが、
2人の関係に小さな、
けれど確かな変化を与えようとしていた……。



憧れを追いかけて入学した2人は
学園で何を思う……

主な登場人物

 キタサンブラック
 サトノダイヤモンド
 マチカネタンホイザ
 トウカイテイオー
 メジロマックイーン
 ナイスネイチャ




## 花咲く乙女のJunePride

2021年5月28日～2021年6月10日




『ビューティードリームカップ』――
それは、一流デザイナーが手がけた勝負服
【ウエディングドレス】を
レースで魅せるショーイベント。
それぞれの思惑を秘め、
マヤノトップガン、エアグルーヴらは
衣装モデル兼出走者である"ミューズ"を決める
オーディションに参加するのだが　？

# ウェディングドレスの勝負服で
# ショーイベントに挑む！



主な登場人物


マヤノトップガン


エアグルーヴ


メジロドーベル


ヒシアケボノ


カワカミプリンセス







# エル＆グラスがファンタジーの世界で魔王討伐!?

## 幻想世界ウマネスト

2021年6月29日～2021年7月12日

剣と魔法の王国『ウマネスト』。
エルコンドルパサーとグラスワンダーは
VRマシンを使い、
ファンタジーゲームの世界に降り立った！
新種族『ウマ娘』として戦う
格闘家エルと治癒士グラス。
古来より伝わるウマ娘伝承の謎とは？
そしてこの世界を統べる魔王とは？
幻想世界で抱腹絶倒の
ウマジックが炸裂する！

### 主な登場人物

 エルコンドルパサー

 グラスワンダー

 ゴールドシップ

 セイウンスカイ

 キングヘイロー

 秋川やよい

 駿川たづな








## あの娘が水着に着替えたら ウマ娘夏物語

2021年7月29日～2021年8月11日



自分の走り方がわからなくなってしまった
スペシャルウィークとダイワスカーレット。
そんな2人をマルゼンスキーは誘い出す。
「マブくてナウい最高の場所なのよ！」
連れて行かれたそこは、
ディスコとナタデココが煌めくリゾート、
バブリーランドだった！
きらびやかなその場所で、
2人は大切なことを思い出す。

## マブくてナウいバカンスを通じて取り戻す 大切なこととは――？



### 主な登場人物


スペシャルウィーク


ダイワスカーレット


マルゼンスキー


ウイニングチケット


スイープトウショウ




## ミホノブルボンが作り上げる寮合同ハロウィンパーティー



### Make up in Halloween!

2021年9月29日～2021年10月11日

寮合同ハロウィンパーティーの
実行委員長になるミホノブルボン。
1人奔走する彼女を、ライスシャワーは
手助けしたいと望むが
うまく声をかけられないまま日々は過ぎていく。
そんな中、ゼンノロブロイは
ある提案を2人に持ちかける。
――パーティーの準備は
まだ始まったばかり。



主な登場人物


ミホノブルボン


ライスシャワー


ゼンノロブロイ


タマモクロス


スーパークリーク








## 特別で伝統ある祭礼に挑む
## ウマ娘たちの
## 想いとは――？



### 晩秋、囃子響きたる

2021年10月28日～2021年11月8日

ウマ娘たちにとって特別な意味を持つ、
伝統の祭礼『駿大祭』――
厄に見立てた的を射る『流鏑馬』や
三女神に捧げる『奉納舞』など
そこでは数々の大切な演し物も
執り行われることになっていた。
演し物の参加者に選ばれた
ゴールドシチーたちは、
各々の想いと向き合いながら、
祭りの成功を目指す。

主な登場人物

- ゴールドシチー
- カレンチャン
- ユキノビジン
- ナリタブライアン
- シンボリルドルフ








# 聖夜のパーティーでオグリキャップが奇跡を起こす！



## 聖なる夜に重なるキセキ

2021年11月29日～2021年12月14日

クリスマスがやってくる！
オグリキャップは、ファン主催の
パーティーに招待される。
心のこもった応援のお返しに、
彼女は自分にしか用意できない
プレゼントを考えるが――。
偶然同じ場所に集まったビワハヤヒデや
マーベラスサンデーたち、
更にファンとオグリキャップの
想いが交差する時、奇跡は起こる――

### 主な登場人物

 オグリキャップ
 ビワハヤヒデ
 マーベラスサンデー
 マヤノトップガン
 ナリタタイシン



新春恒例のウマ娘百人一首で
ウマ娘たちが競い合う！









## 瑞花繚乱！新春かるた合戦

2021年12月31日～2022年1月11日

新春恒例『全日本ウマ娘かるた大会』。
ウマ娘百人一首を用いたこの競技は、
文系の格闘技とも呼ばれる
勇壮豪華な伝統行事だ。
マチカネフクキタルの占いにより、
新年の開運を目指して大会への出場を決めた
メイショウドトウたちは、
初めてのかるたに悪戦苦闘しながら、
絆を深めていく――

主な登場人物

 マチカネフクキタル

 メイショウドトウ

 テイエムオペラオー

 ハルウララ

 アドマイヤベガ








# 彼女たちにとって「トレセン学園」とは一体、なにか……？



## 栄冠のパティスリー

2022年1月28日～2022年2月8日

学校対抗の製菓大会、
『夕春チョコレート・コンテスト』に
出場することになった
エイシンフラッシュとミホノブルボン！
3人の助っ人と一緒に、テーマである
『学び舎をイメージしたチョコスイーツ』の
開発が始まる！
トレセン学園とはなにか、
見て、聞いて、考えて――
そうして、ひとつの答えにたどり着く。

主な登場人物


エイシンフラッシュ


ミホノブルボン


ニシノフラワー

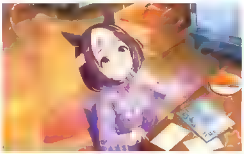

サクラバクシンオー


トーセンジョーダン




## 羽ばたきのRun-up！

2022年2月24日～2022年3月7日





トレセン学園にて
『チーム対抗トライアスロン大会』が開催決定！
紆余曲折ののち、キタサンブラック、
メジロブライト、ナリタトップロードの
3人も参加することに。
メンバー探し、チーム練習
彼女たちは様々な問題に直面し、乗り越えてゆく。
果たして、優勝の栄冠を手にするチームは――？

# キタサンブラックにとって初めての学園行事が開幕！



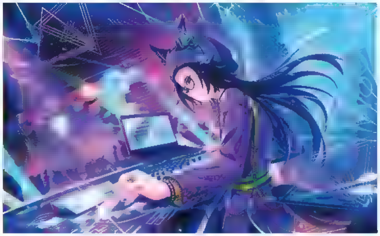
おもな登場人物

- キタサンブラック
- メジロブライト
- ナリタトップロード
- スペシャルウィーク
- テイエムオペラオー
- メイショウドトウ
- サトノダイヤモンド
- メジロライアン
- アドマイヤベガ
- ゴールドシップ
- サクラバクシンオー
- マチカネタンホイザ











# トレセン学園の春の伝統行事はダンスパーティー　！

## 今宵、リーニュ・ドロワットで

2022年3月29日～2022年4月11日

トレセン学園、春の伝統行事
――『リーニュ・ドロワット』
新学期を祝うこのダンスパーティーに向けて、
フジキセキがペアの相手に指名したのは――
セイウンスカイだった。
春真っ只中、新たな戦いを前に、
彼女たちはなぜ踊るのか――
今宵、『リーニュ・ドロワット』の幕が開く。

主な登場人物

- フジキセキ
- セイウンスカイ
- エアシャカール
- シンボリルドルフ
- シリウスシンボリ



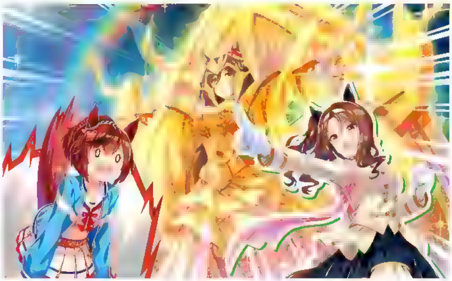








# キングヘイローがお祭りを盛り上げようと奮闘！



主な登場人物


キングヘイロー


ナイスネイチャ


シーキングザパール


バンブーメモリー


カワカミプリンセス

## 轟け、エール！ トレセン学園応援団

2022年4月28日～2022年5月10日

『春のファン大感謝祭』それはウマ娘が様々な競技にチャレンジしファンと共に楽しむ一大イベント。そんなお祭りをより盛り上げる"応援団"の団長に就任したキングヘイローは、次々にド派手な企画を立案し、ナイスネイチャら団員を振り回す。だが裏にはある願いもあり　感謝祭、当日の空。ひとつのエールが響き渡る。

SUPPORT CARD

SSR

65

（全65種）

# 2021.3 — 2022.4 SUPPORT CARD GALLERY

## 2021年3月～2022年4月 サポートカードギャラリー

2021年2月にリリースされたゲーム『ウマ娘 プリティーダービー』は、その後も様々なサポートカードが実装された。ここではサポートカードのイラストを通じて、作品が歩んできたヒストリーを振り返っていこう。

SSR

【エピソード】
スペ、手紙ありがとう。

早速迷ったとのこと、驚きました。
まったくスペの方向音痴は誰に似たのか
スズカさんにちゃんとお礼を言ってね。

優しいウマ娘さんと出会えてよかったね。
同室になったそうだけど、
寝坊したり散らかしたりして、
迷惑かけたりしないようにね

今だから言えるけど、ウマ娘のいない土地で
スペは寂しくないかずっと心配してました。
だから、スズカさんって友だちができて
お母ちゃん本当に嬉しかった！

友だちとの学園生活も楽しんでね。
スペの大好きなうちの人参、送ります。
スズカさんにも食べてもらって。

スペが、いつでも幸せでありますように。

お母ちゃんより。



［夕焼けはあこがれの色］
スペシャルウィーク
ストーリーイベント「キミの夢へと走り出せ！」報酬

SSR

【エピソード】
ふーー……。

「……うん。ぬいぐるみの私は、
とても愛らしいな」

そうだろう。なにせ「私」は、
たくさんの愛をもらって
生まれてきたのだから。

「キミたちはこれから、
たくさんの人のところへ行くんだな。
大切に、愛してもらうために」

「ママ～、オグリンかわいいよ。
抱っこしたいな～！」

「あ……早速、出番みたいだ。
頼んだぞ、「私」。
私の分まで、ぎゅっとされてくれ」

任された！



［『愛してもらうんだぞ』］
オグリキャップ

SSR

【エピソード】
「あっはははっ……テンアゲー！
これワンチャンあるかも～……」

競り合う……の……あと
「また……ら……って……
それ……もの……だ……
慣れたものだ……ど

……そう……だよね。
私たち……で……誰……だって
チャンスはある。可能性はある

足先……と力が入った。
……不思議……と……
私の……から……られてるみたい。
……なんて……
確か、パンプスがどうのって。

「おお……？ パーマー、ヤバヤバのヤバ
めっちゃパイブス上がってんじゃん！」

あ……それそれ。
……うん……今まさ……そんな気分。
……からの……
勝てる……止まるな。
全力で……私が私に叫んでる。
でも……途中で力尽きるかも……
なんて不安は

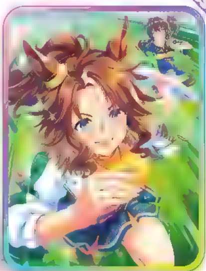
「……」

背中から聞こえた声に、
……消されたよね。
走ってる最中にライバルを
応援しちゃうなんて、どうかしてるって。

（ありがと、ヘリオス）

ああ……熱くなってきた。
まだ私には、脚が残ってる。
行こう……どこまでもどこまでも先へ
ギアを上げて……ギアを上げて
限界まで上げて──！！

「見てなよ、これが私の大逃げだー！……」



［バカと笑え］
メジロパーマー

SSR

【エピソード】
レンズの中に
1人の少女が飛び込んできた。

「おーい、みんなー！ ターボだよ
ねぇねぇ、これちゃんと映ってる？？
……そっか……映ってるならよーっし
あのね、今回のレースは特別なんだー……」

そう言って、少女はカメラに顔を寄せる。
キラキラ輝く瞳が……数度……瞬いた。

「だから、今日も逃げ切るよ！
ぜったいの、ぜーったい！ 必ず
逃げ切って勝つの！！」

レースの緊張を感じさせない、
明るく希望に満ちた声。
多くのものを振り向かせた少女は、
高らかに宣言する。

「ターボは強いから
いつだって、スタートからゴールまで、
ターボエンジンぜんかーいっ！
ずーっと1番前を走るんだ！」

諦めを知らぬ幼さからか。
少女の口から出たのは、
あどけない──無謀ともとれる言葉。

「負けないから！！」

けれどそれは、自分を鼓舞すべく発せられ、
また、立ち止まっている
誰かの背を押すように力強く

「だから、見ててね！」

……の向こうまで、響いていた。



［ターボエンジン全開宣言！］
ツインターボ

【エピソード】
(キタちゃんなら、
きっとこの先で仕掛けてきますよね)

――ああ、やっぱり素敵。

いつでも、どんな時も、
私を引っ張ってくれた、
優しくて温かな背中。
髪も、その衣装も。まるで黒い影の
ようなのに、走る姿は眩しくて。

(――追い越したい)

きっと、その先はもっと眩しい。

一緒に憧れを追いかけて、
笑って、泣いて、手を繋いで歩くのも、
好きだけれど。

はしゃいで走り出し、ふいに脚を止めて、
「ついてきてる？」って振り返ってくれる
あなたも大好きだけれど。

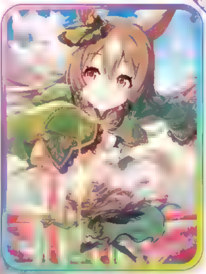
それでも、――

ここは神聖な場所。
礼節をもって、真摯な態度で挑むべき場所。
苦しくても、つらくても
最後まで走り抜く。
それが、この場所に選ばれたものの義務。

(……でも、楽しいです。
ね、キタちゃん)

あなたの懸命な横顔が、
微笑みを返してくれる。
それだけで[illegible]気持ちだって
わかるから。だから、私も

「このレース――勝たせていただきます」



# [その背中を越えて]

サトノダイヤモンド

【エピソード】
(そろそろだと思ってたよ
ダイヤちゃん！)

――ああ、やっぱりすごい。

[illegible]が聞こえる。
地を蹴る音が[illegible]てくる。
キラキラ[illegible]宝石みたい[illegible]
前を向くあたしの目を眩ませてくる
そうやって[illegible]だって
油断はさせ[illegible]くれな[illegible]

(――抜かせない)

だって、道は照らされてる。

僅かな差で負けた苦い記憶は
今も[illegible]刻まれている
[illegible]、お互い[illegible]杯の力で
ゴールを目指した

[illegible]

追いかけてくる。
勝ちたいという想いが
[illegible]てくる。
[illegible]

[illegible]ダイヤちゃん。

[illegible]

「勝負はこれから[illegible]
今度はあたしが勝つからね」



# [迫る熱に押されて]

キタサンブラック

【エピソード】
ユキん子ー！　きばってけ～！

――ン？　ユキん子が誰かって？
ほら、あっこで手ぇ振ってる子だよぉ
あ[illegible]の笑顔見てっと　心がぬぐだまるべ～。

ユキん子は――みんなの娘みたいな子でね。
畑さ耕してくれたり、肩もんでくれてよ。
――でも――なによりも　走ってる姿がね。
楽しそうで、みんなを元気にしてくれンだ。
――だからな！　今日はオラたちが、
あの子に元気をあげにきたンだよぉ

へ？　おめぇも、応援してくれンのか？
――っへへ――涙はあとにとっとかンとな

よぉ[illegible]し！[illegible]ンだば　今度は一緒に言うべ
――せーのっ――！



# [ふるさと直送エール！]

ユキノビジン

【エピソード】
(――あ、いまクイッて肩が上がった？
脚も少しだけピリピリして見える、
そっか、そろそろ仕掛けてくるんだね

他者から見れば尋常ではない
努力の積み重ねを経て
マチカネタンホイザは
今このレースに挑んでいる。
だと言うのに彼女は

(2人の走りは、たくさん見てきた。
走り方もクセも、仕掛けるタイミングも
全部調べた。でも、そんなのは――)

「普通の努力」だから、と言う。
前を走る背中に勝ちたいから
だからこれが「普通」なんだと。

(でも、勝つためにはそれだけじゃ
足りないよね。脚を、もっともっと
強く動かさなくちゃ――！)

レースが苦しいことは、わかっている。
勝つことが大変なことも、身に染みている。
でも[illegible]それらはすべて[illegible]当たり前のこと。
だから踏み込む[illegible]土を蹴る。
2つの背中を追いかけて　勝つために。

「よぉおし！！　ここから私も、
パパーンっと行っくぞぉー！！」



# [Just keep going.]

マチカネタンホイザ

ストーリーイベント「Brand-new Friend」報酬

【エピソード】
ぜったい
ぜ～ったい泣いちゃうって思ってた。
だってちっちゃい頃から
想像しただけで泣けちゃってたもん。

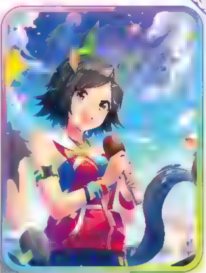
ダービーの、勝利者インタビュー。

でも不思議だ。
本当にこの場所[illegible]立ったら
涙なんてちっとも出てこない。
だって、忘れたくないんだ。
真っ青な空。
いっぱいのお客さんの笑顔と歓声。
大好きな友だちと全力で競い合った
この景色の――全て！

涙でにじませるなんてもったいないよ。
[illegible]約束して　励まし合って
負けたくないってがむしゃらに走って
たどり着いた――夢の場所だもん

「[illegible]のサイ[illegible]の
ダ[illegible]ビ[illegible]を勝利したウマ娘、
ウイニングチケットですっ！！」

そして、夢のその先は、
また[illegible]



# [夢はホントに叶うんだ！]

ウイニングチケット

メインストーリー第3章報酬

【エピソード】
体練は武の道のみならず全ての道に通ず。
駆走、舞踏、歌唱、加へて礼節。
ものみな体練なくして優なき也。

その日、難敵多きなか一等の栄を得たり。
舞台中央に立つは
勝者の誉れにして責である。
心して当たるべきなり。

発声の基礎は腹にあり。
臍下丹田に力を籠め
足裏をしかと地につけるべし。

観衆、気分万丈なる様、大いに沸き立つ。
終幕の折、[illegible]の拳を握りて大呼す。

「――押忍――！」

朋友・サクラチヨノオー
驚きて身を竦むるも、
観客、演者、皆相好を崩したり。

しかるのち深き礼を経て舞台を後にす。



# [押して忍べど燃ゆるもの]

ヤエノムテキ

**【エピソード】**
地の果てまでも。
天の果てまでも。

「ボクは誰にも負けない」

「私は必ず勝利する」

どこまでも飛んでいき、
どこまでも駆けていく。

「きみを置いて前へと」

「真っ直ぐにゴールを見据えて」

これは。

「ボクの後ろで踊ってもらうから」

「負けても、泣かないでくださいね」

輝きを目指す、
ウマ娘たちの物語。



SSR

## [ふたつのノーブルライト]

トウカイテイオー

「ウマ箱2」第1コーナー 封入特典

**【エピソード】**
勝者のみが立てる場所
ウイナーズ・サークル。

向かう道すがらで、少女は目を瞠った。
望外の出会い。
憧れの存在が、目の前にいた。

並ぶものなき駿足に、
魅せられ、並び立とうと決めた過日。
尊心が、今日の勝利を呼んだ。

万感の想いに声を失う少女。
夢うつつの歩みで近づくと
――憧れは、柔らかな笑みを浮かべた。

勝利の余韻が油断を呼んだか。
緩んだ帯を整えてくれる、手。
縮まる距離に、少女が頬を薄紅に染める。

咲き誇る大輪の隣
小さな桜がそっと並び咲いていた。



SSR

## [今ぞ盛りのさくら花]

サクラチヨノオー

**【エピソード】**
♪ボーノなキャロットウェディングケーキ♪

＜材料＞
生地
生にんじん　60本
薄力粉　9kg
たまご　120個
お砂糖　4.5kg
バター　6kg
ベーキングパウダー　大さじ12杯

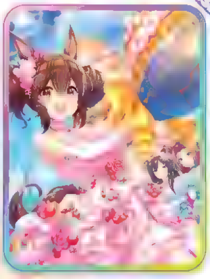
クリーム
クリームチーズ　7.5kg
牛乳　600m
お砂糖　2kg

♪た～っくさん、お友だちをご招待してね♪

「いーっぱい愛情こめたから、
とってもボーノにできてるよ～
さ、トレーナーさんも食べて食べて～」

「……ねえ、カワカミ。
あれ、まさか1人分だと思う？」

「当然ですわ！ さすがアケボノさん、
あの豪快さ、姫として
見習いたいものですわ～～っ！」



SSR

## [召しませふぁーすとBite！]

ヒシアケボノ

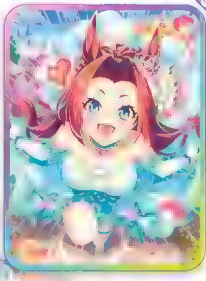
**【エピソード】**
ここは夢の国、ウマンダーキングダム。
私はこの国のプリンセスですわ。

今日はいよいよ王子様と結ばれる日。
国民もみな、テンションぶち上げで
祝ってくれております。

ドレスを着て礼拝堂にいる私に
ゆっくりと近づいてくる王子様。
そして私が王子様の手を取ろうとした
――その刹那

突如現れる敵の大幹部とそのしもべたち。
もちろん、姫は王子様と共に
悪者どもをギッタンギッタンに
なぎ倒しますわ！

姫たるもの、そして花嫁たるもの
幸せは腕力【おのれのちから】でもぎ取って
ナンボですわ～～～～～っ！！！



SSR

## [花嫁たるもの！！]

カワカミプリンセス

**【エピソード】**
突き放して突き放して
レースの勝者はアタシで決定――なんて、
そんな甘っちょろい考え、あるはずもない。

「ま　　　くると思ってたっス　」

内側から迫ってくる、
どうしようもないくらいの威圧感に
小さく背中が震える。でもこれは。

（ただの興奮っスよ！！）

誰にも邪魔されない、最高の瞬間。
この時を待っていた。
小細工は何もいらない、1対1
力と力の真っ向勝負。
これで熱くならないはずもない。

「　行くぞ」

ざわめきすらも打ち消す吐息
息をのんだ。
……さあ、ここからが本番だ。
いざ、尋常に。

「　勝負　」



SSR

## [Head-on fight！]

バンブーメモリー

**【エピソード】**
可愛いもの。
素敵なもの。
綺麗なもの。
――アタシには、似合わないもの。

そうやってずっと避けてきた。
華やかなものは
たくさんの視線を集めるから。

だけど、アタシだって進みたい。
誇れる自分になって、
誰の視線にも怯まないようになりたい。

だからこのドレスはアタシの決意。
アタシを強くしてくれる　味方。

いつか、ドレスに見合う
アタシになれるって――自惚れてやるんだ。



SSR

## [おもい、ねがう]

メジロドーベル

ストーリーイベント「花咲く乙女のJunePride」報酬

【エピソード】
かの術者は大気を震わせ、暗雲を呼び
空を煉獄に染める。まさしく森羅の
理を用いて、根源を解き明かす者なり。

また空を覆うおびただしき血涙を用い
鏡び、虚空に喚声を迎らすその様、
人智及ばぬ神罰の代行者なり。

ことごとくを傾かせ、ことごとくを還す
紅の使徒の名――
ブラ　ディスカイをここに記す　　。

発行　黄金出版
「オールスター集結！　ウマ王軍名鑑」より

「うーん、大げさかなぁ？
　でも宣伝ならこのくらいでいっか」

「強烈なイメージを植え付けておけば
勝手に身構えてくれるだろうしね　♪」



# [明日は全国的に赤でしょう♪]
セイウンスカイ

【エピソード】
誰かにとっての祝福は
誰かにとっての悲嘆だ。

「ううぅ～　ど　ど　どうしよう。
カメラ見たら　緊張して　震えが　」

「では　私に背部を接触させてください。
　　「占もり」で緊張が緩和されると
以前　データをインプットしました」

「でも…　ライスがくっついたら、
よくないことが起こっちゃうかも…　」

「否定します。精密機器以外は
常時私と接触可能です。よって
撮影オーダー完遂のため説得モードへ移行。
説得マニュアルを参照し、実行開始――」

「　ライスさん。
　四の五の言わず、寄りなさい！」です」

「ひゃっ　　え　え　えっ
　　わぁ　ブルボンさんあったか　。
えへへ　本当に震え　止まっちゃった」

「　暖かいのは、ライスさんもです。
深部まで、熱が伝導していますので」」

それでも、きみたちは言う
祝福者　　　　　。



# [祝福はフーガ]
ミホノブルボン
「ウマ箱2」第2コーナー封入特典

【エピソード】
世紀末グルメ！　種籾リゾットの作り方

「まずはNPCに種籾を持って　させろ
いわゆる年貢ってヤツだな
テストに出っからマーキングしとけよ　」

「次に種籾を炎【フレイム】で炒めるぜ
ウマ王の魔力なら　低級魔術も
万物を灰に還す業火だっつーの　」

「って、おい　　材料がなくなったぞ　？
自分の火力が恐ろしーぜ……ったく。
新しい材料を持ってこさせて再開だ　」

「適度な火力で炒めたらブイヨンスープで
20分くらい煮込むな。これで完成よ
好みで"追い種籾"してもいいぜ　」

「うしや　！　ウマネストの未来と
希望の味がする、種籾リゾット完成だ～　」

「ほら、食ってみろよ。
精米なんてする気が起きなくなんだろ？
ガーーハッハッハッハッ！
これでオマエもウマ王軍だ　」



# [ウマ王伝説・最強になった件]
ゴールドシップ
ストーリーイベント「幻想世界ウマネスト」報酬

【エピソード】
「煌びやかなシャンデリア。
金刺繍を施した絨毯。絢爛を極めた装飾。
全て栄華の象徴よ　でも　この
舞踏会場が一流であるゆえんは別にあるわ」

「それは不死鳥の羽？　黄金盤の剥製？
ペガサスの天井画？　太陽のスタチュー？
いいえ、どれも違う。この舞踏会場を
一流たらしめるもの　それは――」

「「キングオブゴージャス！」」

「私がいれば、そこが一流の空間　」

「「キングオブマジック！」」

「世界の果てまで轟く名声！
まさに私は――！！」

「「キングオブキングス！！」」

「おーっほっほっほっほ！
キングという存在に感謝しなさい！！」



# [今宵、円舞曲にのせて]
キングヘイロー

【エピソード】
ドレスにアクセ、スポットライト？
彼女たちを1番に輝かせるのは

「　うん　カワイイじゃん♪
ターボ　コサージュつけたよ～」

「おお～　ネイチャ、がんばった　」

「おふたりとも　準備は　完璧ですね。
そろそろ撮影開始です」

「おお　ターボ、ホイザもイクノも、
ドレス似合ってんねぇ　ふむふむ♪」

「でへへ～♪　ネイチャもきれいだよっ　」

「きっ……！？　お　お世辞はいいって
ほら、チャチャッと撮っちゃいますよ　」

「よーし　みんな、しゅーごーだー　」

――ひとつ、またひとつ星が連なる。
くっつけばほら、なによりまばゆい。



# [集まってコンステレーション]
ツインターボ
「ウマ箱2」第3コーナー封入特典

【エピソード】
「ラスト1枚は　外角低めの7番パネル。
苦手なコースが残っちゃったな。
　でも　リラックスして、正確に
筋肉を動かせば　いける！」

「いいかい、三角筋？　余計な力は抜いて
　スまでエネルギーを溜めるんだ。
軸がズレないようヒラメ筋も踏ん張って
よし・・頼んだよ、みんな！！」

「そしだっ！！」

（スパ――――ン！！）

（ピロ　ロ　ン～　♪
　　　　　　　♪♪♪

「や　たぁ　　パーフェクトだ
理想通り動いてくれてありがとう、
あたしの筋肉　後でプロテイン飲もう　」

ウェルカム　トゥ　2ndステージ
　　　　ア　ユ　レディ　？

「えっ、終わりじゃないんだ！？
　ふふ、そうこなくっちゃね
まだまだいくよ、みんな！！」



# [爽快！ウイニングショット！]
メジロライアン

【エピソード】
（じゅるじゅるじゅる……）

「ん～♪　このジュース、
しゅわしゅわで甘くておいしい♪」

（ちら……）

「ふふん、アンタも飲みたいんでしょ？
けどゼッタイ、あげないもん♪」

（じゅるじゅる、じゅる……）

「……あ～、もう飲み切っちゃう
味わえないのってかわいそうね……」

（じゅる、じゅる

「……ねえ、欲しいんでしょ？
なら素直に言いなさいよっ！」

（……）

「……ふふん……がない……わね♪
じゃ、アンタはストロー……ね」

（ぶすっ……カラン）

「がんばって飲みなさいよ？
氷しか残ってないけど！……ぷぷっ」



SSR

# [ツメたいヒトリジメ？]

スイープトウショウ

【エピソード】
歓声が消えた……静かだ。
何も聞こえない。

「ね……ちゃん、待ってよ！」

今通り過ぎていったのは……？
そうか……あの時の私か。

なら、もっと速くなれ。
追いつくまで、ひたすら走り続けろ。

「ね……ちゃん、もう走れないの？」

それでもオマエは走れ。
がむしゃらに、ただ前を見て
信じて進め。そしたら――

「ねえ、また2人で一緒

「……走ろう、姉貴」

「ああ、そうだな。ブライアン……」

「さあ、各ウマ娘ゲートインが完了して、
今……スタートですッッ！



SSR

# [Two Pieces]

ナリタブライアン

メインストーリー 第4章報酬

【エピソード】
「え゛え゛え゛えええっ！？
アタシが1番前なんですかあああっ……？」

（そりゃ先頭に並んでたけど、
それはいつもの癖で……別にその通りに
乗らなくてもいいわけで……）

「ちょ、スペさん！　そこ尻尾
ぎゅってしないで……あああああああっ……」

「えええええ、マルゼンさん、
はいポーズって……
これまさか写真撮られるんですか……？」

（わわわ、やめて、
こんなポーズ、アイツに見られたら

「あ……あああああっ
番耐えられないわよ……」

カシャ

「ああああ～っ！！」



SSR

# [トライフル☆バケーション]

ダイワスカーレット

ストーリーイベント「あの娘が水着に着替えたら ウマ娘夏物語」報酬

【エピソード】
「きゃっほおおおう！！！！」

ウェイクボードを操り、軽々と
宙を舞うウイニングチケット
船上は揺れていた。

「な、なんまらすごいです……」

「あの技、初心者は無理って
言われてましたよね？
さすがチケゾーさん！」

「むぅ、野生の勘ってやつね……」

「さいっこう～ッッッ！
もう1回ッッ……！」

「あら！　景気がいいわね♪
チケゾーちゃん、2回転ゴーゴー♪」

「任せてください……！
いっけぇ、これがアタシの――！！」

――ボードが散らすしぶきのような
キラキラの歓声が船上からあがった。



SSR

# [全力！タントラムッッ！]

ウイニングチケット

【エピソード】
どんな努力をしても、
どんな苦しさを味わっても
結果が全て。

勝つのは主役で、いつも輝いている。
負けた脇役には、眩しすぎるほどに。

努力は報われないことばっかりだし、
欲しいものにはあと少し手が届かない。
それが現実。

わかってる。
わかってるけど、わかりたくない。

「あは……ほんっと、笑っちゃう」

だって、どうせまた走るんだもん。
輝けるいつかを夢見て。



SSR

# [願いまでは拭わない]

ナイスネイチャ

【エピソード】
競い合った足音は
やがて調和の旋律となる。

（――シュタタタタタタッ！）

「うひゃ……ドレスだぁ
これで爆走するの！？　ワクワク？
ドキドキ？……って感じだね……？」

（……すた、すた、すた）

「別に、いつも通りでいいでしょ。
カッコが違うだけだし」

（……コツリ、……コツリ）

「ああ。ドレスはほんの彩りにすぎない。
重要なのは、応援してくれる皆に
普段通りの姿を届けることだ」

「そっか、いつも通りかぁ
それじゃあ――誰が1番にステージへ
着けるか勝負だぁぁぁ……」

「え、ちょっと――」

「ははっ、確かにそれはいつも通りだな。
よし、私たちも行くとしよう！」

「ったく、しょうがない……」

――タ、タ、タ
――タ、タ、タ
（――タ、タ、タ）

はらりと裾が翻り、3つの足音が重なる。
まるで心地いい和音のように。



SSR

# [響き合うストレイン]

ビワハヤヒデ

「ウマ箱2」第4コーナー 封入特典

【エピソード】
「──あ、あのね。
別々の入り口から入って中で合流する
っていうのはどうかな　？」

そしてふたりは二手に分かれ
甘やかな香りが手招く
バラの迷路の奥へ　。

──それが数十分前のこと　。

少女は息を切らして小走りする。
探しても探しても、見つからない。
けれど　。

（がんばれ　がんばれライス
絶対、ライスから見つけるんだ

（あの日、ライスが
見つけてもらったみたいに　）

（必ず、見つけにいくから……。）

角を曲がった瞬間　少女は
上気した顔をぱあっとほころばせた。

「　っ　見つけた　」



## ［幸せは曲がり角の向こう］
ライスシャワー

【エピソード】
「くんくん　はわぁ、いい香り。
これが伝説のお弁当、にんじん箱の内

「スペちゃん　お弁当はリハ　サルが
終わってからにしましょうね」

「スズカ　ボクの手袋しらなーい？」

「さっき衣装さんに調整をお願い
していなかったかしら　？」

舞台裏はとても賑やかで、
心が落ち着く暇なんて全然ない。
だけどそれを──

──素敵だと感じている私もいる

「　あなたたちと一緒だから、かしら」

「スーズーカーさーーんっ！」

「聞こえているわよー、スペちゃん。
ふふ　、もう。次はどうしたの？」

さあ　準備を進めましょう。
たくさんのお祝いの気持ちを
込めたステージを作るために。



## ［WINNING DREAM］
サイレンススズカ

Half Anniversary記念

【エピソード】
蹄鉄オーダーシート
・オーダーNo.0723586

「お名前」
メジロマックイーン様

「サイズ」
計測値に合わせて0.1ミリ単位で調整
　希望材質
株式会社UMAGANE製アルミ合金

「その他のご要望」
サンプルの75gより重い80gを希望します。
負荷をかけたい箇所の関係上、
鉄頭に厚みを設けて調節してください。

こちらの蹄鉄は日常的なトレーニングで
頻繁に使用しますので　同様の蹄鉄を
1ダースご用意いただきたく存じます。
完成品は本日中に当訪してご受領いたします

「　できました。
マ　クイ　ンさんの蹄鉄は、
　のようなオ　ダ　が最善かと」

「まあ、ありがとうございます
私に合わせた重量の調整など
細かく見ていらっしゃるのですね」

「こだわらせていただきました。
蹄鉄で未来が変わることもありますから。
それほどにウマ娘にとっては
欠かせないパ　トナ　なのです」

「ええ、良き蹄鉄になる予感がいたします。
ふふっ　完成が待ち遠しいですわ

「私も楽しみです　とても」



## ［心と足元は温かく］
イクノディクタス

【エピソード】
「レース生活の全てを管理する」
それは、まだ未熟な彼女たちにとって
最良の指導方法である。

「なぜナ　ノ　な　柔軟を
自分たちの判断で　ったのですか」

「気が昂ったのを落ち着けようと　。
勝手なことして、すみません」

一時的な感情の落ち込みは想定内。
憂慮の必要はない。大切なことは別にある。

「あの、樫本トレーナー！
軽い柔軟程度なら問題ないのでは？」

「いいえ　問題だらけです。
そもそも"軽い"という
考え自体が間違っています」

「トレー　ング、柔軟、食事、睡眠
全て軽んじてはいけません」

私は知っている──レ　ス生活の重みを
私は知っている──夢への架け橋の脆さを。
私は知っている──光なき道の冷たさを

「では…　念のため、もう1度アップを。
今日の地下バ道は少し冷えますから」

私は管理し続ける。
それが…　樫本理子のなすべきこと。



## ［徹底管理主義］
樫本理子

【エピソード】
ハロウィンの妖気が満ちる頃。
1人の少女が伝説の魔女の元を訪ねた。

魔女は彼女を試すように、ほくそ笑む。

「アタシの修業は甘くないわよ？」

「それでも、どうしても、
叶えたい願いがあるんです……」

魔女はすぐに音を上げると思っていたが、
少女は諦めなかった。やがて魔女は
彼女を認め、魔法の杖を授けた　。

「待っていてください。
今度は私が、あなたの力になるから──」

たゆまぬ　、魔女の心を動かした勇敢さ。
彼女こそ小さな英雄と呼　ふさわしい。



## ［魔力授かりし英雄］
ゼンノロブロイ

【エピソード】
ヴヴヴ　！！
つ　に目覚めてしま　たでぇ　。
おっそろしい3体のミイラがなぁ

《韋駄天のお祭り娘》！
──てやんでぃミイラ・イナリ

《包帯ですべてを包みこむ甘やかし忍》
　マミ　・ザ・クリ　ク！

そしてウチ　《浪速の最速》
──白い稲妻・タマモミイラ！

速すぎて、なびく包帯が稲光に
見えるっちゅうのが由来や！
どや？　カッコええやろ！

さあて　ウチらに勝てるんかぁ
　イ　ンタ　オグ

　ってな　呑気にカボチャパイ
食ってんねん！？　聞いとらんのかーいっ

せっかく人がノッてやったっちゅーのに
な　？　も　ぺん言うた。
もう言わんわ　恥ずいやろっ



## ［やったれハロウィンナイト！］
タマモクロス

【エピソード】
白か、黒か。
勝利か、敗北か。

コインを投げれば、表か裏が出る。
それと同じでゲートが開けば
勝者と敗者が決まるというのがレースだ。
ただ、大舞台ともなれば、
いろいろと小難しい要素も絡むらしい。
誰に勝ってほしい、誰が1番のウマ娘だ。
やいのやいのと騒ぎ立てる声が聞こえる。

1番人気だから、愛嬌があるから
誰もが彼女の勝利を信じているから。
オイオイ待てよ。
それで勝者が決まらないのがレースだろう？

賽はもう投げられた。
勝利の女神はどちらに微笑む？
残された時間はたった2分とちょっと。
これから始まるのは、楽しいしのぎ合いだ。

さあ、目の前のことだけに集中しな。
ファンファーレはもうすぐ鳴り響くようだ？



SSR

# [43、8、1]
ナカヤマフェスタ

【エピソード】
その幽霊さんは、こちらに背中をむけて
じいっと立っています。

幽霊さんは自分の役目を果たそうと、
ずっと1人でがんばってきました。
とってもとっても、真面目なのです。

誰かに手伝ってもらっても、
それは失敗じゃないのに……。

「……」

幽霊さんは、ぽつぽつと
本当の気持ちを打ち明けてくれました。

あのね、気づいているかな？
悩むのは、あなたが優しいからだって。

――ある手作り絵本
『幽霊さんとヴァンパイアのハロウィン』
より抜粋。



SSR

# [幽霊さんとハロウィンの魔法]
ミホノブルボン

ストーリーイベント「Make up in Halloween！」報酬

【エピソード】
小さく灯された火の揺らぎに感情が昂る。
沸き立つ血は、一切の雑音と思考を止める。

感じるのは窮屈そうに暴れる鼓動のみ。
それを抑えつけようとすれば、
たちまち息苦しさに苛まれる。

ならば衝動のままに、欲するがままに、
望むがままに、求めるがままに

身を焦がして、喰らうのみ……！

「時間だ。行こうか、ブライアン」

「ああ……すでに獲物は捉えた」



SSR

# [天嗤う鏑矢]
ナリタブライアン

【エピソード】
袖を大きく振って、半月を描くように。
で、灯りの位置はリハで確認したから、
差した紅が1番輝く角度で

「うんうん、イイ感じ♪」

私が頭の中で描く、
1番だと思えるカワイイカレン。

そんな私を期待してくれて
私は声をかけられ、今ここにいる。

いつもより艶やかなメイクなのは
学園を背負う気持ちと
みんなの期待に応えたい想いの表れ。

でも……ううん、だからもっともっと――

「みんなの期待を超える
カワイイカレンを見せてあげるね♪」



SSR

# [かなし君、うつくし君]
カレンチャン

【エピソード】
「ここでサンジョ……！
で、……じぇ
ウ……チ……っ」

＼イエエエエエエイ！！

「ヤバ～☆　そのノリ、優勝なんだケド
さ♪みんな波来てんね、ノッてんね～？
そいじゃ、いつものコーレス
……いっちゃう？
やっちゃう……？
神っちゃう……？」

神っちゃう……！

「おけまる……っ♪
アゲでアゲでアゲてけぇ～～っ
とりま右からっ……よいちょーっ……？」

＼よいちょ

「左の席～！　よいちょ～！？」

＼よいちょー！！／

「センター！　よいちょ……っ」

＼よいちょ……！！

「ここにいる全員っっ！
よいちょおお……っ……」

＼よいちょお……っ

「よき～っ☆　よきよきのよきすぎ
もーマヂ　みんながしゅきピになっちゃう♪
つーか、なってる！　なってたわ。

んじゃ、今日はラストまで
ウチらでカマしてこーっ！
最強で最高なライブ、スタートでよろ～☆」



SSR

# [おどれ・さわげ・フェスれ！]
ダイタクヘリオス

【エピソード】
軽妙な旋律が踊り手たちを囃し立てる。
音色に乗せて扇子を回せば、
夜空の月が欠けて映った。

「はっ、はあっ！」

提灯の明かりは煌々と眩く。
見物客の目は爛々と輝く。
されど舞いを奉じる1人の少女は
それより遥かな先を見ていた。

……ちゃんとできてる。……でも
これじゃ今までのあたしと変わんねぇ

「もっと……もっと！」

「ユキノちゃん、飛ばしてきたね♪
よーし、カレンも！」

「2人ともヒートアップして――
うん、アタシだって……！」

追いつけ、追い越せと囃子も走る。
そこ行く少女の流転に合わせ、
揺蕩う祭りの趣が浮かぶ。

「まだまだこっから！
あたしだって、祭りの主役なんだ……」

誰もが笑い、誰もが踊く。
今宵は……の……
……の都に負けぬ賑わい……。



SSR

# [宵照らす奉納舞]
ユキノビジン

ストーリーイベント「晩秋、囃子響きたる」報酬

【エピソード】
雪降る石畳を踏んで君はゆく。
1歩半だけ先を、怒ったように忙しなく。

もろびとこぞる市場の中を、
その細い脚で縫うように淀みなく、
騒ぐ人波をかきわけて。

店先は光で満ちて、
きらめく品々は眩しく鮮やかだ。
甘いホットチョコレートの湯気に、
シナモンの香りが乗って夜を温めている。

この冬の日の喧噪の中で
その小さな肩を見失わずに済んでいるのは、
間違いなく君自身のおかげだった。

「何してんの、はぐれないでよ」

振り向いて、ぶっきらぼうに君は言う。
頷き返すと、すぐに前を向いてしまう。
ただ1歩半だけ先を、
それ以上決して引き離さないように、
細心の注意を払いながら君はゆく。

時折、ちらちらと振り返る視線に
気づかないふりをして後を追う。
気づいたことがわかったら
その途端に、この聖なる1歩半が
ぐんと伸びて消えてしまうからだ

聖夜の月明りを受けて君はゆく。
1歩半だけ先を、誰よりも優しく慎重に。



# [いじっぱりのマルクト]
ナリタタイシン

【エピソード】
今日は特別ハッピーな日！
みんなのドキドキをキレイな箱に詰め込んで
キラキラのリボンをかけたみたいな日。

「トレーナーちゃん、こっちこっち
マヤたちのパーティー、すごいでしょ」

寒さなんて吹き飛ばしちゃうくらいの笑顔
雪降る静けさなんてものともしない歓声
星空に負けない、キラキラのパーティ

――なんて素敵で、特別な景色

「楽しいよね？　嬉しいよね？
だから、トレーナーちゃんに
見せたかったのっ！」

見てほしい。褒めてほしい。喜んでほしい。
それって結構子どもっぽくて、
「大人のオンナ」とはちょっぴり違うかも。

でも、
なんてったって、今日はクリスマス

特別な日に、最上級の特別を
特別なアナタへ、
とっておきのリボンをかけて。

プレゼントしたって、いいでしょ？



# [フォーメーション：PARTY]
マヤノトップガン

【エピソード】
走る。走る。走る。
まだ足りない、彼女に追いつくには。
まだ足りない、全てを追い越すには。

廻る。廻る。廻る。
上昇している。下降している。
ぐるぐると思考は巡り、
いつしか私は極彩色の歯車の上にいる。

美しい歌が過ぎ去っていった。
私のための歌ではなかった
ただ前を向く意志が過ぎ去っていった。
私は前ではなく彼女の背中だけを見ていた。

ああ、彼女の背中だけが見える。
もう、彼女の背中しか見えない。
ただがむしゃらに走るしかないのだ。
その揺らめく背に向かって。

私という1つの生き物が
攪拌され、希釈され、再構築され、
ただ彼女を追うための
1つの歯車となっていく。

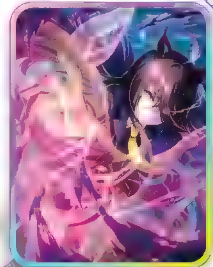
自分が何者でなぜここにいるのか、
徐々にわからなくなってきた。
喧騒か否
歓声なのか怒号なのかもわからない。

ぐちゃぐちゃにかき回された世界で
彼女を追う1本の糸のような道筋だけが
どこまでも静かだった。

（アナタを追っている。
ずっと、アナタだけを――！）

黄金の歯車が廻る。
彼女に触れようと手を伸ばす

――その瞬間、確かに、
私は世界の全てを置き去りにしていた。



# [独奏・螺旋追走曲]
マンハッタンカフェ

【エピソード】
「雪だ[illegible]★
見て見てマヤ[illegible]真っ白だよ[illegible]」

「きゃ[illegible]
す[illegible]いねマベちんっ　なにして遊ぶ！？」

「まずはマーベラスに雪合戦しちゃおう
えいえ[illegible]い★」

「ひゃあ、冷たい！
[illegible]マヤもやり返しちゃうよ☆」

「負けないよ[illegible]
それそれ[illegible]マ[illegible]ベ[illegible]ス[illegible]★」

[illegible]

「[illegible]
すっごくマーベラスな戦いだったね[illegible]★」

「そうだね[illegible]マベちん
でも[illegible]ちょ[illegible]っと遊[illegible]すぎたかも[illegible]」

「遊び[illegible]すぎた[illegible]
そんなことないっ！」

「[illegible]
もうたくさん遊[illegible]よ？」

「[illegible]
雪[illegible]ちゃうものでしょ！」

「うん[illegible]春[illegible]ちゃうね」

「[illegible]今、今、今[illegible]
[illegible]
[illegible]ベラスな一瞬を、
[illegible]
[illegible]★

「[illegible]
[illegible]
マヤもまだまだ[illegible]

「[illegible]
雪[illegible]マ[illegible]ベラ？
[illegible]マ[illegible]ベラス★
[illegible]
[illegible]ベラ[illegible]ス★」



# [スノウクリスタル・デイ]
マーベラスサンデー

ストーリーイベント「聖なる夜に重なるキセキ」報酬

【エピソード】
「おお、なんてことだ！
ボクに迫らんとする美しさ！
君はボクのレポレッロかもしれない[illegible]」

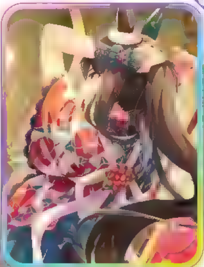
「むむ[illegible]アヤベさんの着ている振袖
予知夢で見た通りの柄です！
好運大吉福の神！[illegible]シラオキ様のお導き[illegible]」

「あまままっ！　アヤベさんキレイ
わかった、お餅いっぱい食べたでしょ[illegible]？
お肌がモチモチだもん！
あとで一緒に餅つきしよーね～」

「新年早々騒がしいわね[illegible]
まあ、今年も先が思いやられるわ」

「はわわわわ！　す、すみませ～～ん
転んだら止まらなくなっちゃいました
どいてどいてぇ[illegible]！」

「え[illegible]こ、こっちくな[illegible]



# [夜に暁、空に瑞星]
アドマイヤベガ

【エピソード】
瞳を閉じると浮かぶ景色がある。

暮れゆく陽の眩しさの中、
光に向かって
どんどん遠ざかってゆく影たち。
立ち尽くす私に、
遠く誰かの声が聞こえる――そんな景色。

いつ見たのか[illegible]。
記憶を辿るけれど、
想い出せたためしはない[illegible]。

だから[illegible]これは夢。
こうありたくないと、
無意識に思い描いた悪夢。

どうして[illegible]言い切れるのか――？

だって、瞳を開ければ、
いつだって別の景色が見えるから――

「またしても、サイレンススズカ
堂々の1着ですぅんだぁぁぁ！！」

見たいのは、夢じゃない。
まして悪夢でもない。

私は
見たことのない景色を見続けていたい。

これからも、この先も、ずっと[illegible]



# [まだ見ぬ景色を求めて]
サイレンススズカ

メインストーリー第5章報酬

【エピソード】
届かないものがたくさんある。
大きくて眩しい憧れ
遠い遠い頂上で　胸を張っている自分。

追い掛けたら生まれ変われる。
わかってるのに　ぜんぜん届かない。

だから、ちょっとだけ背伸びをしよう。
気づかれないくらい、ほんの少しだけ。
そしたら　誰かが背中を押してくれた。

振り返りたいけど、振り返らない。
代わりに、もう少しだけ背伸びをする。
とってもとっても背中があったかい。
　いつの間にか、声が出ていた。

「ぴょこっと　届けええええ　っ　」



SSR

# [飛びも出でぬべき心地すれ]
メイショウドトウ

ストーリーイベント「瑞花繚乱　新春かるた合戦」報酬

【エピソード】
「か、かるた大会始まっちゃいますぅ
はわわわ　！？　ふ、震えがぁ～～
どどど、どうしましょう！」

「心配ナッシングですよ、ドトウさん
シラオキ様の作った『新春ハピカム音頭』を
歌って踊れば、運気上昇　万事解決　」

「ハッピー　カムカム　吉が出た～♪
目にも眩しい　初日の出♪
富士もニッコリ　皆が集まって♪
ふんにゃか　はんにゃか　福来る～♪」

「ふんにゃか　はんにゃか～…　えへへ。
お、思わず口ずさんじゃいますぅ～」

「おお　その調子です・
さあさあ続けてご一緒に　」

「ラッキーワクワク　松飾り～♪
みんな集まれ　福笑い♪
風がピューっと　告げる正夢♪
ふんにゃか　はんにゃか　福来る～♪」

「フォーチュンおせち　舌鼓　♪
幸せ全開　勝ちを呼ぶ♪
茄子は焼かずに　ポッケにしまって♪
ふんにゃか　はんにゃか　福来る　♪」

「これでシラオキ様のご加護もバッチ♪
大船　いや、宝船に
乗ったつもりで参りましょ　！」



SSR

# [袖振り合えば福となる♪]
マチカネフクキタル

【エピソード】
大事なのは
小さな勇気のひとかけら。
ちょっと前へと踏み出す気持ち。

ぜんぶぜんぶ一緒に混ぜて、
優しく焼いて、ふわっと包んで、
リボンを巻いたらできあがり。

あとは少し、上を向いて　。

「受け取って　もらえますか？」

できる限りの微笑みで。
まだ少し、手は震えるけれど。

伝えたいって思うから。
届いてほしいと願うから。



SSR

# [小さなカップに想いをこめて]
ニシノフラワー

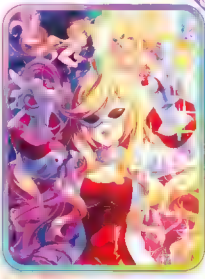
【エピソード】
「これって　師匠から
勝手に借りた笹針師の秘伝書
ワォ、ここにあったのね☆
まだ半分しか読んでないっけ……どれどれ」

ひとつ、ウマ娘の神秘を追い求めるべし
ひとつ、五臓六腑に業を叩き込むべし
ひとつ、経験は才に勝るものと知るべし
ひとつ、世俗に溺れず鍛錬に励むべし
ひとつ　笹針を心の鏡とするべし

「　あっ、いけない！
カップ麺のお湯を沸かしっぱなし
早く注いで
押さえるもの押さえるもの　」

「　いいのがあるじゃない！
さすが秘伝書！　分厚くてフタ止めに最適
ワォ、あんし～ん☆」

　3分後、秘伝書にラーメンをこぼして
大騒ぎする安心沢刺々美だった。



SSR

# [ブスッといっとく？]
安心沢刺々美

【エピソード】
「えっと　手をこう　ですか？」

「ん、イイ感じ。
じゃ、しばらくそのままでー」

フラワーちゃんのアゲ方、
これで合ってんのかわからんけど。

基本、あたし弱いだし
いー言葉とか出てこんし、
励まし方もよくわからんし。

でもさ、やっぱほっとけないじゃん。
　なんかしてーって思うわけ。

だからあたしのやり方で。
これでイケればラッキー的な。

「わぁ、きれい！　・
少しお姉さんになったみたいです　！」

「…… マジ？　気に入った？」

「はい、とっても素敵です　」

――っし。イイじゃん、あたし。

やったもん勝ちってヤツ？
考えんのが下手でもさ、
とりま、やってりゃなんとかなるっしょ



SSR

# [In my way]
トーセンジョーダン

ストーリーイベント「栄冠のパティスリー」報酬

【エピソード】
「小麦粉　！　バター！！　小麦粉ッ
バタ　クリーム！！　クリーム　」

レシピも、温度も、なんのその。
彼女の前では意味を成さない。
ただただ爆速、爆速だ。

「ちょわっ、クリームが目と鼻と口に
　んーッ、非常に美味しいです　」

「それでは最後のトッピング！！
桜、桜、桜ーーーーーッッ！！！」

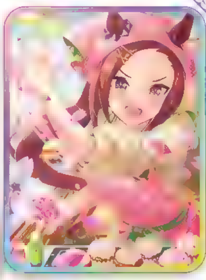
豪快に舞う花あらし。爆速で咲き乱れ
キッチンはすっかり桜色。

「　ハイ　できましたッ
これぞまさにバクシン的ッ！！
世界最速スイーツです　」

満足そうに渡されれば、
つい笑顔で受け取ってしまう。

手にはクリーム、
服には桜がついてしまったが
これもご愛嬌というやつだ。

「ハーッハッハッハ！！　その表情
ええ、ええ、わかりますとも！！
大満足というわけですねッ！！」



SSR

# [爆速！最速！花あらし！]
サクラバクシンオー

【エピソード】
3000mの長丁場。
第3コーナーから伸びる、長く険しい坂。
努力という言葉だけでは乗り越えられない、
遥かなる道のりだ。

顔を伝う汗は渇きを知らず、
彼女の視界を遮ろうと躍起になっていた。
脈打つ心臓の音は悲鳴に変わり、
荒々しい吐息が喉を焼く。

彼女は心に問うた。
なぜ苦しみを抱え走るのか。
なぜ重い脚を前へ前へ運ぶのか。

答えるより先に耳へ届いたのは、
地響きのような歓声……期待の声色。
彼女はその一切を噛み締めることで
あらゆる辛苦を塗りつぶした。

気づけば宿敵と見定めた
強大な影が、背を脅かしている。
振り返ることは許されない。
諦めることも許されない。
それが頂へ通ずる、ただ1つの道。

……その日、最も諦めなかったウマ娘が、
最も強いウマ娘になった。



## [桃色のバックショット]
ナリタトップロード

【エピソード】
ある人気ウマドルのサイン会。
新譜を握りしめ、アグネスデジタルは
最後尾に並んでいた……。

「ちょっ、まって、ヤヴァイですぅ
リアル後光見えてません……!?
ひょぉぉおお～～！！」

「あたし、同じ空間で同じ空気吸ってる……?
ありがたや、ありがたや～！」

「ふあぁぁ～～！？
ち、ちょっとずつ順番が！
あわわ、ジャケット以上にふつくし……」

「……っぶなぁ！　昇天5秒前でしたよ
なんという"尊みフィールド"
いるんだ……すぐそこに推しが……」

「……はっ！　落ち着けデジたん！
トリップしている場合か！
ちゃんとシミュレーションしないと……」

「さりげなく、印象を残さず
サインをもらう→「いつも応援してます」→
素早く次の方へ……よし！」……

「ここでマナー違反すれば、
サイン会の存続も危ういですからね
そこにいてくれることに最大の感謝を
……っできます」

推しとサイン会……アグネスデジタ
その背中は……つも増して
大き……力強く見えた……気がする。



## [そこに"いる"幸せ]
アグネスデジタル

【エピソード】
「あれ……あっ、ブライト！
ストップ、ストーップ！　そこまで
ごめん、タイマーの表示が壊れてる……」

「はあっ、はあっ……ふぅ～～。
言われてみると、長い1セットでしたわ～」

「多分、3セットと同じ運動量だよ
へ、平気……？」

「ええ、大丈夫ですわ～」

「これだけやってバテないなんて、
着実にトレーニングを重ねた成果だね
もしかして、止めなかったらまだまだ
いけそうだった……！？」

「ふふふ、そうかもしれません。
きっと、気づかずに続けていましたわ～」

「あははははっ！　ブライトらしい
変わってないところもあるけど
えへへっ、小さい頃から知ってるから
自分のことみたいに嬉しいよ！」

「そんなふうに言っていただけるなんて
メジロの者として胸を張れるように、と
励んだかいがあります」

「これからも少しずつですが
前へ、前へ進んでみせますわ～」



## [リトル・バイ・リトル]
メジロブライト
ストーリーイベント「羽ばたきのRun-up！」報酬

【エピソード】
「2人とも、トレセン学園をどう思います？
入ってみたら、想像と違いました？」

「はい……スペさんの言う通り、
全然違いました。ね、キタちゃん？」

「うん。全然違ったね」

「えっ、そうなんですか！？
もしかして期待外れだったとか！？」

「いいえ……むしろ……」

「思ってたよりずーっと楽しいです
トレ……ブもレースも、
全部想像以上でした！」

「そうそう……毎日がお祭りみたいで、
ドキドキしっぱなしなんですよ！」

「はぁ～～、よかったぁ……。
ビックリして心臓止まるかと思いました～」

「でも……私も2人と同じです。
新しいことが次から次へと起きて……。
しかも、ワクワクするような
ことがまだまだ続いてるんですよ……」

「スペさんでもまだ……！
わぁ～……どうしよう、ダイヤちゃん……」

「うん！　私たち、これから
どうなっちゃうんだろう……」

「あはまっ！　想像できないくらいの
ワクワクが待ってますよ！
これからも、もっと、ずっと……」

「は……」
「は……」



## [SPECIAL DREAMERS!!]
サトノダイヤモンド
1st Anniversary記念

【エピソード】
「おっ、あん時の写真きたのか
あれ……なんだ、この影
チョウチンアンコウの亡霊っ！？」

「きゃっ……どこ、どこ？
ちち、チョウチンアンコウさんの霊……」

「ナイスさん、落ち着いてくださいまし。
ゴールドシップさんの言うことを
真に受けてはいけません」

「うおおおおおおん！　感動が蘇る
涙が止まらないよぉ～！」

「あの時……元気う、ただろ、
……アンタの涙腺どうなってる？」

「あははは……あ……！　そうだ
スズカさんにも見せてあげなきゃ……」

「そう言うと思って、画像データも
いただいておきましたわ。
ふふ……数々の激闘を経たというの
皆さん変わりありませんわね」

「そうそう……いつもの<シリウス>って
感じがサイッコー！」

「う……うん……ライスも。
変わらないのも……いいよね……えへへ」

「ふん……まあ、悪くはない」

「はい、そうですよね！
だから私たち……チーム<シリウス>で
これからも仲良く――」

「……丸となって頑張るぞ、おっしゃ……」

「な、なんで取るんですか～～！……」



## [紡がれてゆく想い]
チーム<シリウス>
メインストーリー第1部 最終章 前編 報酬

【エピソード】
興奮に沸く観客席の中で
1人の男が、震える声でつぶやいた。

「ずっと、待ってた……。
期待されて、応援もされて
なのに結果が出なくて……俺みたいで。

でも、あの子は勝ったんだ
自分を信じて、諦めなかったんだ……」

「……届いたよね、マーベラス☆
アナタもとってもマーベラーース★☆★

男の頬を、熱い涙が伝う。
とうとう彼は気づいたのだ
初めからそこにあった真実に。

「俺も、マーベラスなんだ……っ」

こうして、世界にまた
マーベラスの灯りが1つともった。



## [世界にもっと☆マーベラス]
マーベラスサンデー

【エピソード】
「　なあ　そこから何が見える」

「忙　なく過ぎてゆく景か？
それとも誰かが残し上げた旗か？」

「ああ　そ　中　退屈が転がってやがる。
かも泥濘のよう　厄介ときた」

「そのまま沈んでゆくか
はたまた悪あがきをするか
そんなところだろ？」

「だが、アンタにはう3つ目の選択肢がある。
この手を取れ——」

「退屈の外側を見せてやるよ」



## [Escorte étoile]
シリウスシンボリ

【エピソード】
君のステップが牙を立てる。
しなやかな身のこなしは、
獲物の首を狙う獣のそれに映った。

「どうやら鈍ってはいないようだ。
体躯　を陰で鍛錬　助んでくれたのかな」

「ご名答。お飾りでがなきゃ飛べない
アンタを大衆の目から守ってやりたくてな。
持ち上げられるだけの"皇帝"サマ」

「なら　今度は君　語　て　もらおう。
やこわ　取り結ったものでなければ
未言秘密　合切を委ねるつもりさ」

君のターンが静寂【しじま】を破る。
嘲りが吐息に化け、
わかし誇が輝きを帯び始めた。

「お望みなら連れてってやる。
だが忘れてくれるなよ。
誘い水を注いだツケはきっちりもらう」

「おっと！　剣呑な足さばきだ。
大切なのはパートナ　への信頼
また忘れないよう、　　
レッスンの時間だ」

君のチェイスが追い立てる。
その先に　支配への渇望が見えた。
ならば全身全霊で受けよう。
"皇帝"シンボリルドルフはここにいる。



## [Enchaînement]
シンボリルドルフ

【エピソード】
青と白が好き。
爽やかだけど、鮮やか。
気品があるけど、気取ってない。

アタシがなりたいアタシに
1番近づける彩り

「うん、やっぱりこの組み合わせが1番♪」

コーディネートよし。
ノルよし、プリ　ツもよし。
ノボンのちょうちょも完璧なバランス。

姿勢よし、笑顔もよし！
文句の付けどころのない
オフの日の優等生」！

「大事なお出かけだもの
気合いの入る『勝負服』で
行かないと、よねっ♪」



## [Outfit as No.1]
ダイワスカーレット

【エピソード】
エネルギー　質量×光速度の2乗。
どこまでいっても等価交換
ベイした分だけ　ワがある。
も、ゆえ　や、それっよりタ　ノは
途さこ振っても出ねぇ　それがイイ。

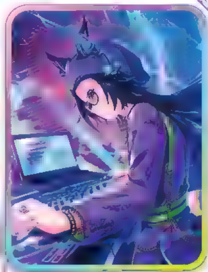
マジ　アガる
Imonadサイ　コーかぁー　？

けど　ノイズが混じっちまえば
方式が崩れてカオスへまっしぐらだ
なの、オッよ

等だ。タダじゃおかねェ。
余すことなく数えるまで酔わせてやるっ

こんな不確定要素だらけの
キャッシュの中でオレは

な　望、抑えの　必死　な
解が出ちまった　認めてやる。



## [mag!c number]
エアシャカール

ストーリーイベント「今宵、ノニュ・ドロワットで」報酬

【エピソード】
観客席から見下ろす大迫力のレース。
物凄いスピードで　スを疾ぐ
ウマ娘たち。その勢い負けない
ひと際大きい声援が会場に響き渡った。

「ナイスタ　ン　でも会続来てるわ
このままだと　あっ！」

ひ。きの選手でもいるのだろうか。
心底　残念そうにしている
かと思いきや

「グ　ノョブ　見事な追い抜きよ
トレーニングの成果が出ているわね
そのままゴ　ル！ゴ　ル！」

「えっ……！？　さっき先頭だった選手を
応援していたはずじゃ……？」

思わず口に出してしまった私に
彼女　シ　キングザパ　ルは
ニコッと笑んだ。

「レ　スとは、勝者と敗者を決めること。
その光と影は必ずついて回るわ。

「…でもね、全力でファイトする
姿には上も下も、勝ちも負けもない。
讃えられるべき輝きなの

「全てのウマ娘にエールを！
全てのウマ娘に喝采を！
私は、全てのウマ娘を応援し続けるわ！」

思い知らずで　まるで自然の　な笑顔。
その光　吸いされ　私が吸　てきた
世界の色が変わって　った。



## [そのエールは世界を変えた]
シーキングザパール

【エピソード】
時に叱咤し、激励し、分かち合う。
そうやって君はいつも誰かを支えていた。

今日だって、誰かの背中を押すため、
観客席から世界を俯瞰している。

10kgを優に超える団旗を翻し
どんなに声を荒らげても
みんなの視線はレースに注がれていた。
君のいる場所は、光の当たらない場。

だけどお構いなしに力を振り絞り、
自分の役割を全うしている。
それが正しいと信じているから。
それを誇りとして掲げているから。

「ガンバレ」
ふと、口をついて出た言葉。
日常にもかき消されそうな、か細い音。
誰にも届かず霧散していく声。

それでも　君は振り返った。
張り上げる喉を　励ます声も休めない。
ただ一瞬だけ、炎の揺らめきのような
そんな笑みを君は浮かべてくれた。



## [届け、このオモイ！]
バンブーメモリー

# SR 23

【エピソード】
一瞬でも隙を見せれば捲られる大ピンチ。
強敵が迫る中、僅かに聞こえてくる声援
これって まるで──

「プリファイー！ まけるなー！」

幼き日、テレビの前で応援する私の声を
力に変えて悪に立ち向かい──

そうだ やっちゃえ
プリファイー！。

輝く希望を示してくれた
プリンセスの姿そのもの !

「いけ プリファイー！」

それなら答えは1つ。姫たるもの
絶対の 絶対

「負けるっ…… もんですかぁぁぁ 」



## [フレフレ☆プリンセス！]
カワカミプリンセス
ストーリーイベント「駆け、エール トレセン学園応援団」報酬

【エピソード】
準備はバンチリ カンペキ テンアゲ
しんしんシュ ス しんじんスティック
それでパーティーとき
パ ティ するしかないっしょ

「あっははは！ バイブス上げてこ〜ッ
ネイチャ目線ちょ だい♪
ウェーイ 好きピにかまちょちゅ〜 」

「えっ、ちょっ 」

ほらほら、ど？ いい感じに盛れてるし
パジャマもウチらも、めっカワじゃん？
これ絶対、ファンついちゃうやつ
バズり確実的な〜？？ ヤッバ、うれぴよ☆

「お 、ジョ ダン来たね
 っちこっち 。
しんじんシュ スでし ？」

「おけまる〜。
す すでに大盛況ウケる〜」

「ジョーダン、遅いし！！
つ か、もっと集めるべき？？
栗東寮のみんなでエ カ よ的な
あはっ そんなん、ぶちアゲ ょ 」

パーティーはここからなワケで、
人数いた方が盛り上がるし？
ワンチャン、全員集合ありえるし？
飲んで騒いで、盛り上がって、
寝るヒマなんてあるわけないし？？

ま、とりま始めとくか！
ウェイウェ イ！ ちゅうも〜っく！
みんなグッスよろた〜ん！
それじゃあ──

「今夜はオールでいくよー
イエ イ、れっつ・ぱ りな い 」



## [パリピ・ぱーりないと！]
ダイタクヘリオス

【エピソード】
誰でも言うことを聞かせられる魔法
【レベル】 ★★☆☆ 魔女入門

【材料】
7日間月光浴させた水
・絶対に成功させるという思い

【手順】
① 月光浴させた水を指につけ五芒星を描く
②相手のフルネ ムを3回唱える
③「ケキト コウイ」と1回唱える
④念を込めながら本を閉じる（おしまい♪）

※見つかったら制裁魔法されちゃうかも ？
注意してね☆

「 カンペキだわ。
これで明日 掃て当番、回避ねっ 」

制裁魔法「寮長指導」発動準備、開始
魔女の運命やいかに！？



## [見習い魔女と長い夜]
スイープトウショウ

【エピソード】
「ちょっ、いたたっ。
尻尾も耳も触っちゃダメだって！」

「あはは、ネイチャ大家族だ
楽しそうだね〜」

それは、そっちの方がよっぽどでしょ が。
てか、呑気に見てないで、
助けて欲しいんですけど
いや、子どもは好きだよ。
カワイイし、無邪気で害もないしさ。
だけど──

「おねーちゃん、
おみみもしっぽも、かわいいね 」

「うん すっごくかわいい！ 」

「う 」

害がなさすぎるのも あって言うか
カワイイなんて 子ども 言われても
別に嬉しくは あぁもう
キラキラした目で「さわってもいーい？」
なんて 許可をとろうとしないで欲しい。

「そ、そんな顔しても、
ダメなものは、ダメなんだから 」

力のない言葉を放ってみる。
はいはい、わかってます。
これはきっと、無駄な抵抗。
結局、最後は無邪気な笑顔に
騙されちゃうんだろ な。はぁ。



## [むじゃむじゃむじゃき]
ナイスネイチャ
ストーリーイベント「Brand-new Friend」報酬

【エピソード】
パン と う 気味の良い音が
プールサイド 響く
白いボ ドの前に立ち 2人のウマ娘を
指導するのは、イクノディクタスだ。

「いいですか、タ ボさん。
準備運動もせずに水の中に入ろうなどと
ま 言語 いくら身体能力に恵まれた
ウマ娘であれど 油断すれば
命に関わります わかりますか？
まずは筋肉を伸ばし、しっかりと──」

「うう、わかったってばぁ。長いよ〜」

「タンホイザさんも
ボ ッと見ていないで柔軟を
 前屈 しっかりと筋を意識して
 
これを 続けて 通常よりもさらに
大きな成果が得られるはずと 」

「は は 」

2人のやり取 を ていた
マチカネタンホイザもまた
イクノディクタスからあ がたい
お説教を受けていた

「脚を大切にしてくださ 。
無理をしてケガなど 絶対にしないように」

思わず もうま と よ と
両耳を たくなった イク タ
 の 
 説教を たいわけではない
彼女は仲間を想っている だから

「 それでは もう1度始めから

 うして 何度も 」
準備運動の大切さを叩き込んで
いるのだろう

「え ！」という声が
今度はプ ル全体に響き渡
イクノディクタスのストレッチ指導は
その後も長々と続いたのだった。



## [準備運動は怠るべからず]
イクノディクタス

【エピソード】
まさかあなたが「アイヴァンホウマ」を
読んでみたいなんて
いえ、嬉しいんです　すごく。

そうですね
この図書室にある本ですと

こちらの文庫新装版はどうでしょう？
注釈が丁寧なので小ネタの解説も
充実しています。

この大判本もおすすめですね。
挿絵が多いので、当時の生活や現地の様子が
とてもイメージしやすいかと

あ、映画版のノベライズも
オリジナル展開が実にスリリングで、
5人のウマ娘たちが槍で戦うシーンは
圧巻なんです。

ですがやはり、ゆくゆくは原著を読んで
いただきたいですね！
原文ならではの古風で重厚な筆致から
真の英雄像らしい勇敢さが
（※以下略）



## ［おすすめ本、あります！］
ゼンノロブロイ

【エピソード】
お花のお礼、スカイさん喜んでくれたかな？
いろんなお花があったけど、デイジーは
おひさまが大好きって聞いたから　。

おひさまを待ってお花がひらく
日向ぼっこが好きなんて、
スカイさんみたいなお花です。

それに、スカイさんみたいなところが
もうひとつ

デイジーの花言葉は「無邪気」
それから「ありのまま」　。

お昼寝したり、釣りをしたり、
いつだって楽しそうなスカイさん。
風に揺れてるデイジーみたいに
のんびり、自由に見えて……。

お話ししてると、ほっとするんです。
無理はいらないよって言われてるみたいで。

（スカイさんがデイジーを好きだといいな。
私は、デイジーが大好きになったから……）



## ［あなたにささげる］
ニシノフラワー

【エピソード】
「ゲート練習ぅ～？
合図するまで、待つ練習ぅぅ～～？
　バカにするなぁーッ！
そのくらいヨユーでできるのだ　。」

「ノガァーッ！　なんで合図しないのだ　？
する気ないのだ！？
──うぅぅぅ～～…　…こうなったら……」

（ザッ！　ザッ！　ザザザッ　…）

「穴掘って抜け出してやるのだぁーーッ！」



## ［///WARNING GATE///］
シンコウウインディ

【エピソード】
「ほーっほっほっほ！
さあ　世界遠征のプランを練るわよっ
私のターゲットは　まずはフランス
次はアメリカ！　貴方たちはどうっ　？」

「おおお、世界！　エルも走るデェエス
イギリス　ドバイ！　憧れのパリ　」

「いいわね！　ナイス　パッション
ウィンザー城へのロングウォークで併走
凱旋門を背に強敵と握手を交わし、
ドバイの夜景を仲間たちと楽しむ。
そんな1週間があったっていいわっ
そちらのガールはどう！？」

「私は、国内で着実に勝つつもりなので～」

「最高よ　あえて世界に出なくてもいい。
だって輝く貴方を見るために、世界から
人々のほうが、この国に集まるのだから
そうね、世界の中心は貴方
ノン～　レボリューション

素敵だわ　みんな自分だけの
プレシャスな夢を抱いてる。
世界を見つめ　世界に見つめられる
そうよ　私たちは宝石になるのよっ　」



## ［世界の真珠、その名は］
シーキングザパール

【エピソード】
も　、やめやめ休憩ぇ～。

や、マジでありえないんですケド。
フツー併走でガチ走りしなくね？
坂路で抜かなくね？

んで、ヨユーで抜かれてるあたし。
ウケるわ～。パねー。

　てか　ネイル乾かないな　。
　はぁ～　　はぁ～～～～～　～

　　　ガチ負けとか、ダッサ。

　っしゃ、か～わした　！
とりま坂路走っか！



## ［nail on Turf］
トーセンジョーダン

【エピソード】
額の汗を優しく押さえる1人のウマ娘。
その凛とした横顔から、高貴な精神と
逆風にも怯まぬ意志がうかがえる。

「それでも、私は走ります」

　彼女の脚はガラスのように繊細だ。
矜恃に憂いを抱いている者も少なくない。

「それでも、私は諦めません」

彼女は双眼を凝らし、2つの影を追う。
かたや武辺の中に光明を得る者。
かたや薄紅の淡き憧憬を抱く者。
まだ遠き背中たちに、焦がれるばかりだ。

「それでも、私は競います。
誇りを胸に今を駆けたいのです　」

それでも　と、彼女は立ち上がる。
息が続く限り　否、その道が続く限り。



## ［その心に吹きすさぶ］
メジロアルダン

【エピソード】
黄色い悲鳴の中心に、堂々と座る彼女。
面倒くさそうにも、満足そうにも見える
どこかシニカルな笑み。

近づくのは、ためらわれる。
けれど、嫌でも視界に入ってくる――。

彼女みたいなウマ娘を意識せずに
いられる人なんて――いるだろうか？

人だかりが動いて彼女が見えなくなる。
つい首を伸ばしたら、目が合った――

「なんだよ？　物欲しそうな顔しやがって。
アンタも可愛がられたいのか？」



# [一等星は揺らがない]
シリウスシンボリ

【エピソード】
「黄金色のスープ、綺麗に揃った麺
すぐにほぐれるほど煮込んだチャーシュー」

「お腹が空くと、ラーメンを考えちゃう。
職人さんが作った本格派も、町食堂で
愛されている味も、カップ麺も
私に感動をくれた素敵な食べ物」

「そうだ……こんな最高の出会いを
させてくれたラーメンに携わる人たちに
『ラーメンナイト』の勲章を
あげるのはどうかな？」

「それで、もっと美味しいラーメンを
作ってもらえるように、最高の設備を建てて
職人さんに思いきり腕を振るってもらおう
名付けて『ラーメンキングダム』……」

「……え？
そんなことされたら逆に戸惑いそう……」



# [GRMAラーメン♪]
ファインモーション

【エピソード】
――時は現代、嵐の日。
泥にまみれたコースに立つは、
小さな小さなウマ娘。

「なんでぇ、シケた面して。
おめぇ、あたしが走れないって
思ってんのかい」

――ただ修練の時なれど、
手を抜く道理は有りはせぬ。

「てやんでぃ、べらぼうめ。
嵐じゃマトモに走れない？
泥の道じゃあ脚が取られる？」

――もはやこの世は江戸で無し、
何が粋だと人は言う。

「はっ、小せえ小せぇ！
小せえなあ！」

――否！
粋ならばここに有る！

「向かいっ風があるほうが
走りがいもあらあ！
泥がなんでえ、地面があるにゃ違いない！」

――江戸っ子の
粋な魂なかりせば
このウマ娘もここに無し！

「こちとら江戸育ちのイナリワン
嵐だろうがなんだろうが、
いなせに走ってやろうじゃあねぇか！」



# [泥濘一笑、真っつぐに]
イナリワン

【エピソード】
――お前は言った。
「アンタがまた掃除当番をサボらないように
監視してるの。他の子のためにも」

その言葉通り、少し休もうとしただけで
ぎゃんぎゃんうるさい声が飛んでくる。
ほんのちょっとスマホ触っただけだぜ？
別にいいじゃねえか。

――おい、待て。いつの間に
ホウキなんか持ってきてんだよ
さっさと終わらせるわよ、って
お前、俺の母ちゃんか？

お前もお前の用事があるくせに
俺に構ってたら駅前のシュークリーム
売り切れちまうぞ？
今日こそは、って
楽しみにしてたじゃねえか。

――ああ、もう。お前のせいだ。
この掃除、1秒でも早く
終わらせねーとじゃねーか！



# [うるさい監視役]
ウオッカ

【エピソード】
彼女はいつも早起きだ。
他のウマ娘が眠っているうちから
新聞配達のアルバイトに出かける。

配達を終えたら、授業とトレーニング。
たくさん走った後は、またアルバイト。
なんと3つ以上掛け持ちすることもある。

目まぐるしく多忙な毎日。
いくらウマ娘でもへとへとになるはず。
彼女はどうやって、この日々を
乗り越えているのか――

「さて、と。
栄養補給してもうひとがんばりなの！」

彼女はいつでも
駆け出す準備ができている。

～～頑張るキミに　タフネスバー～～

このCMが流れてから、アイネスフウジンに
ファンから大量のタフネスバーが
差し入れされるようになったという――



# [頑張るキミに！]
アイネスフウジン

【エピソード】
どや……ふんわりもっちり！
ほんでもって……むに！
これが関西の「いか焼き」や！

関東じゃ姿焼きのほうばっかやろ？
でもウチの「いか焼き」はこっち。
小さい頃からようさん食べたおやつ。
こいつがウチを大きくしたんや！
……まだ小さいって？　やかましいわ

ったく、イジワル言うとあげへんで？
……なーんて、ウチは優しいからな。
ほれ、遠慮せずパクッといってまえ

……どや？　にしし、うまいやろ
そのええ顔……関西人冥利に尽きるわ



# [これがウチらのいか焼きや！]
タマモクロス

【エピソード】
「……すごい……」

1人きりの教室。
レースの動画をチェックしながら
思わずつぶやいた。堂々と走る姿、
その自信にたがわぬ圧倒的な内容——

「……それでも必ず、私が一等星に……」

1人が決意を固めているのに、
ぶしつけに開かれる部屋のドア。

「おお……麗しのアドマイヤベガさん
まさかこんなところで会おうとは
やはり君とは相まみえる定め
切ることのできない縁があるようだね……」

静寂を破った声の主を認識した瞬間
ノートパソコンを閉じた。

「待たせたことを詫びよう、マイライバル
さあ、熱き友情という交響曲を
共に奏でようじゃないか！」

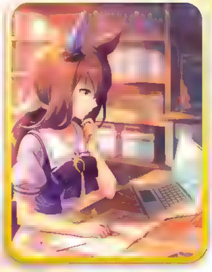
「……そもそも待ってないし、
ライバルってそういうのじゃないでしょ」

反論しつつノートパソコンを片づける。
無事ここの場を切り抜けられるだろうか

「ずいぶん難しい顔をしているね
君が抱えている難題を2人で解き明かそう
嗚呼、なんて感動的なシチュエーション
さあ、悩んでいることを話してごらん……」

「……」

誰のレースを観ていたか、
知られるわけにはいかない。
面倒なことになるに決まってる。



# [一等星を目指して]
アドマイヤベガ

【エピソード】
「ふー、いい汗かいた
筋肉も喜んでます！」

トレーニングをひと区切りした
メジロライアンは、失った水分を補うため
スポーツドリンクを体に流し込む。

「トレーナーさんも
日陰に入ったほうがいいですよ。
太陽の下にいるだけで体力を消耗しますし。
よかったら、これ飲んでください」

だがメジロライアンは
スポーツドリンクを差し出す手を
咄嗟に引っ込めた。

「あの、えっと……あははっ！
飲みかけを渡すなんて失礼でしたね
更衣室にある新品を取ってきます……」

少しだけ頬を赤らめたメジロライアンは、
そう言ってトレーニングの時と同じように
颯爽と駆けていくのだった。



# [鼓動が速まるクールダウン]
メジロライアン

【エピソード】
トレセン学園に来てから
もう何通目になるかな。
北海道のお母ちゃんたちへの手紙——

電話で伝えればすぐだけど、
こうして文字にすると
自分の本当の気持ち
嬉しかったことや悩んでることが、
とってもハッキリする気がする。

それはきっと、お母ちゃんたちにも
ハッキリ伝わるってことだよね。
今日の私の気持ち、しっかり届くかな。

「お母ちゃんへ、元気にしてますか？」



# [1日の終わりに]
スペシャルウィーク

ストーリーイベント「羽ばたきのRun-up！」報酬

【エピソード】
「おはようございます！
この言葉に隠された意味をご存じですか？」

「お、は、よ、う……は、よ、う
は、や、う……は、や、い！
なんと……朝のあいさつには
"はやい"イコール"速い"が
含まれているのですっ！！」

「つまり……おはようございます、とは
スピードを言葉で表した挨拶！」

「朝のあいさつを継続すれば、バクシンする
スピードも増すというわけですね
これぞバクシン革命！！」

「というわけで、いきましょう
……おはようございまぁぁぁ……すっ……」



# [響け！模範的あいさつ！]
サクラバクシンオー

【エピソード】
ふぬっ……ふぬぬう……っ？
ま……まんと……トレーナーさん
こんなポーズ……してるのぉ……？

むぎゃ……っ……痛い……。
もう……む……む……

——〜〜っ、じゃ……なあああ〜い

めいっぱいのキラキラを！
「ありがとう」って、
「ウマドル道を一緒に走っていこう」って
気持ちを

ファンのみんなに
応援してくれるあの人に、届けるのっ

だって、ファル子は、トップウマドル、
なん……だか、らぁ〜〜〜〜っ。

ぴきっ

まあっ。



# [ギリギリ!?UMA♡DOL]
スマートファルコン

【エピソード】
——この店は行きつけですか？

カレン　そうなんです！　寮にお引越しした
　　　　ばっかりの頃、お部屋の小物を
　　　　揃えに来て以来、ずーっと♪

——思い出の店でもあるんですね

カレン　内装も変わってないから、
　　　　あの時のこと思い出しちゃいます。
　　　　あ！　このマグカップ
　　　　これもその時から、ず〜っと同じ
　　　　デザインで売ってるんですよっ♪
　　　　カレンのは色褪せちゃったけど、
　　　　それはそれでうれしいな〜って。

——と、言うと？

カレン　トレーナーさんとの作戦会議で
　　　　大活躍してるカップなんです
　　　　会議中、どうしようって
　　　　悩んじゃうこともあるんです。
　　　　でもでも、そういう時
　　　　ブレイクタイムすると
　　　　ピコーンっていい案が浮かんで
　　　　だから
　　　　カップが色褪せちゃった分、
　　　　壁を乗り越えてきたってことで、
　　　　がんばってきた証かなって。

——積み重ねてきた色、ということですね

カレン　はい！　これからもいっぱい使って
　　　　も〜っとカワイイ色にしたいな♪

◆Profile　カレンチャン
トレセン学園所属のウマ娘。
若者に人気のインフルエンサーでもある。
彼女を称賛する「カワイイカレンチャン」は
度々トレンドにランクインしている。
最近ハマっていることは、トレーニング。

Umastagram　@Curren



# [ほっと♪きゅーとメモリー]
カレンチャン



[おてんば魔女、修行中。]
スイープトウショウ

【エピソード】
風にさらわれ、ターフに落ちる大事な帽子。
それを見て思い出すのは
グランマが教えてくれた魔法――

「おやおやおや？
私のかわいいスイーピーは
どうして泣いているのかね？」

「帽子が汚れた？ ふふふ――
それなら泣く必要はないよ
かわいいスイーピー。
――なんでかって？ そりゃ、
立派な魔女に1歩近づいたってことさね」

「魔女の帽子は
魔女と一緒に走って
汚れたり、ほつれたりするうちに
魔法がこもっていくんだよ」

「さあおいで。
集めた魔力が、水にとけないように
汚れだけを落とす
とっておきの魔法を教えてあげようね――」

「……そうよね、グランマっ！
今こそグランマに習った
「浄化の魔法」の出番！」

「よ～し、そうと決まったら
魔道具を準備しなきゃ！
たしか……清めた水と、シャボンと……」

SUPPORT CARD
R
28

[トレセン学園]
ツインターボ



【エピソード】
ツインターボだ！
ターボ1番とるもん、ぜったいとるもんっ！
いっくぞー！ ターボぜんかーーい！

[トレセン学園]
スイープトウショウ



【エピソード】
スイープトウショウは変身前の名前
アタシは魔法少女スイーピーなの！
これが魔法よ えいっ！！（ゴンッ）

[トレセン学園]
イクノディクタス



【エピソード】
イクノディクタスと申します。
マネジメントならお任せください。
鉄の意志で徹底管理してみせます

[トレセン学園]
ダイタクヘリオス



【エピソード】
ウェーイ！ダイタクヘリオスでぇーっす
テンアゲなレースブチかましてくんで
過去イチのコールよろしく☆

[トレセン学園]
マチカネタンホイザ



【エピソード】
やっほー、マチカネタンホイザだよ。
みんなに負けないよう、張り切って
練習しちゃ……え、今日はお休み？

[トレセン学園]
サトノダイヤモンド



【エピソード】
サトノダイヤモンドと申します。
最初から決まった運命なんてありません。
未来は、私の走りで輝かせてみせます

[トレセン学園]
キタサンブラック



【エピソード】
あたしはキタサンブラック
お祭りみたいにみんなが盛り上がる
最高のレースを目指して、全力で駆けるよ

[トレセン学園]
メジロパーマー



【エピソード】
メジロパーマーだよ！元気してる～？
ま、なんかあったらいつでも聞くからさ。
気軽に話しちゃってよ♪

[トレセン学園]
サクラチヨノオー



【エピソード】
サ、サクラチヨノオーです
憧れのあの人と、夢の舞台に立つために
この想い……花開かせてみせますっ

[トレセン学園]
シーキングザパール



【エピソード】
ほーっほっほっほ！シーキングザパールよ
知ってる？世界は可能性に満ちているの。
私がそれを証明してみせるわ！

[トレセン学園]
ゼンノロブロイ



【エピソード】
ゼンノロブロイと申します。その……こんな私
ですが、英雄譚に憧れていまして……いつか
レースの中で、私の物語を描きたいです……！

[トレセン学園]
ヤエノムテキ



【エピソード】
ヤエノムテキです。金剛八重垣流の
門弟として、強者とのレースを所望します。
いざ、尋常に勝負！！

[トレセン学園]
シンコウウインディ



【エピソード】
ガオォ～ッ、シンコウウインディなのだ
ビビったか？正直に怖いって言えなのだ
おい～無視するなっ～ガブ～ッ

[トレセン学園]
バンブーメモリー



【エピソード】
ちわっス！バンブーメモリーっス
鬼の風紀委員長の名にかけて
ビシバシ走るっスよ～！！

[トレセン学園]
ヒシアケボノ



【エピソード】
ボノボ～ノ♪ヒシアケボノだよ～☆
料理も走りも、大っっきな愛情込めて
みんなに届けるから よろしくね～♪

[トレセン学園]
カワカミプリンセス



【エピソード】
お～っほっほ！私はカワカミプリンセス
そう、気品高き姫の中の姫 レースでも
可憐にぶっ飛ばして差し上げますわっ。

[トレセン学園]
樫本理子



【エピソード】
樫本理子です。ウマ娘の健康を預かるのは
トレーナーの役目。緊張感をもって業務に
当たるのは当然です。

[トレセン学園]
トーセンジョーダン



【エピソード】
あたしはトーセンジョーダン。夢は……
って感じの、固い話NGだからよろ～☆
とりまネイル見てよ？イケてるっしょ？

[トレセン学園]
ナリタブライアン



【エピソード】
…ナリタブライアンだ。
わざわざ語って聞かせるような話はない。
ただ走り、ブッちぎって勝つだけだ

[トレセン学園]
メジロアルダン



【エピソード】
メジロアルダンと申します。
この脚は儚くとも 誇り高く走りたい。
一瞬でもいい。私はレースで輝きたいのです

[トレセン学園]
イナリワン



【エピソード】
てやんでい あたしはイナリワンってんだ！
見ての通り チャキチャキの江戸っ子でい！
誰よりでっかいウマ娘になってやらぁっ！

[トレセン学園]
カレンチャン



【エピソード】
Curranこと、カレンチャンでーす！
世界を"カワイイ"で包んじゃいます☆
よそ見はめっ。カレンだけを見ててね♪

[トレセン学園]
シリウスシンボリ



【エピソード】
シリウスシンボリだ。
しょうもない御託はいらねぇ。黙って見てな。
世界を獲って"最強"を証明してやるよ

[トレセン学園]
ナカヤマフェスタ



【エピソード】
ナカヤマフェスタだ。
生ぬるいレースじゃ、スリルを感じねぇ。
なァ・もっとアツくヒリつかせてくれよ

[トレセン学園]
ナリタトップロード



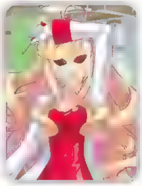
【エピソード】
こんにちは、ナリタトップロードです！
応援してくださるみなさんの期待に
応えられるよう、全力を尽くします！

[トレセン学園]
メジロブライト



【エピソード】
…… まあ？ 自己紹介の時間ですの？
うふふっ、メジロブライトと申します。
メジロ家の一員として励みますわ～。

[笹針師]
安心沢刺々美



【エピソード】
凄腕笹針師（の弟子）、安心沢刺々美よ。
あたしにかかればプスッとパワーアップ！
ワォ、あんし～ん☆

[トレセン学園]
アドマイヤベガ



【エピソード】
アドマイヤベガよ。 もう行っていい？
もっとトレーニングしてレースに勝って
私は一等星にならないといけないから



# LIVE GALLERY

## ライブギャラリー

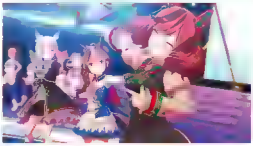
「育成」や「メインストーリー」などで見られるライブも本作の見どころ。ここでは2021年3月以降に実装されたライブを紹介！

### ユメヲカケル！



作詞　マイクスギヤマ
作曲・編曲　栗大路憲太



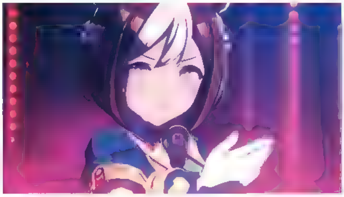


TVアニメ第2期のOP主題歌。ライバルと友情を育みながら夢に向かう——ウマ娘たちの青春を歌い上げる楽曲。衣装チェンジ演出も見どころだ。

### Never Looking Back



作詞　磯谷佳江
作曲　ヤナガワタカオ
編曲　睦月周平











Half Anniversaryストーリーの獲得楽曲。決して後ろを振り返らない不屈の姿勢でレースに挑むウマ娘たちが、その覚悟を歌い上げる。

## WINnin' 5 -ウイニング☆ファイヴ-




作詞　西田恵美
作曲　岡村諭志
編曲　EFFY、FirstCall











育成シナリオ「アオハル杯 ～輝け、チームの絆～」で獲得できる楽曲。ステージをいっぱいに使った、5人ずつのチームで魅せるダンスが印象的。

## ぴょいっと♪はれるや！

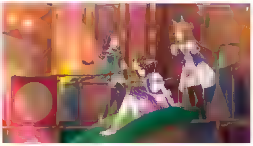



作詞　coroch
作曲・編曲・内田哲也(Cygames)











アニメ『うまよん』EDのひとつ。間奏では、ステージセットのすべり台を滑るウマ娘の姿が楽しめる。元気いっぱいなダンスにも注目。



作詞　真崎エリカ
作曲　桑原聖(Arte Refact)
編曲　酒井拓也(Arte Refact)

## グロウアップ・シャイン！











TVアニメ 第1期のED主題歌が、総勢18人の豪華ステージになって実装。ウマ娘たちが笑顔で全力のパフォーマンスを魅せる！

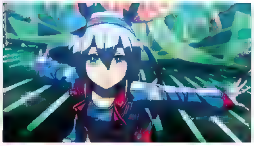


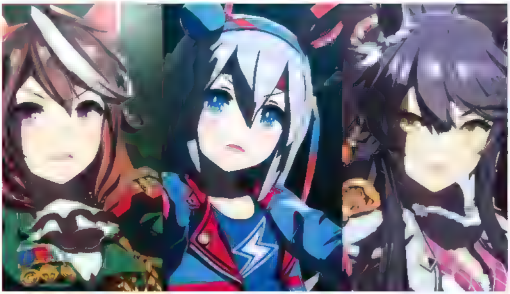

作詞　真崎エリカ
作曲　山本恭平(Arte Refact)
編曲　河合泰志(Arte Refact)

## BLOW my GALE











育成シナリオ「Make a new track!! ～クライマックス開幕～」で獲得可能な楽曲。最強となったウマ娘が歌うにふさわしい、力強く情熱的な一曲だ。

## We are DREAMERS!!




作詞　高瀬愛虹
作曲　小野寺祐輔
編曲　瀬恒啓・小野寺祐輔







1st Anniversaryストーリーの獲得楽曲。衣装「ニュースターズ・ロゼ」に身を包んだ華やかなウマ娘たちによる、夢と希望にあふれたステージ！

## 涙ひかって明日になれ！




作詞　真崎エリカ
作曲　原田篤(Arte Refact)
編曲　脇眞富(Arte Refact)





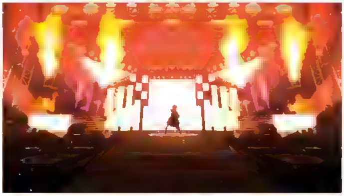


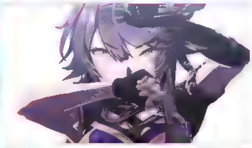

メインストーリー第3章の獲得楽曲。ライバルであり親友でもあるBNWの、レースにかける想いや熱い友情を描いた青春ソングだ。

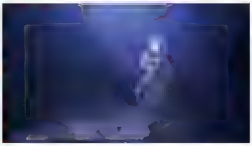
## BLAZE




作詞　安藤紗々
作曲・編曲　大和











メインストーリー第4章の獲得楽曲。レースに勝つことでしか心の渇きを満たせないナリタブライアン。その情熱的なパフォーマンスは必見。

## transforming




作詞　森由里子
作曲・編曲　田中秀和(MONACA)











サイレンススズカが主役のメインストーリー第5章の獲得楽曲は、神秘的なステージングが特徴。曲の展開にあわせ、次々と変化する演出に引き込まれる。

# PLAYER'S GATE

ゲーム　ウマ娘 プリティーダービー　を
より深く遊びつくすための
情報をご紹介！
ディレクターによる開発秘話や
出演キャスト陣の
「トレーナーアンケート」も必見！

# Make a newtrack!! ～クライマックス開幕～



## 「最強ウマ娘」を決める 夢のレースが開幕！

**STORY**

[illegible]
「トゥインクルスター・クライマックス」
[illegible]
[illegible]
[illegible]

## 「Make a new track!!～クライマックス開幕～」とは？

[illegible]




「クライマックス編」には、かつてJRA初の女性騎手として活躍し、現在は「ホースコラボレーター（競馬評論家）」として各メディアで活動する細江純子さんが出演。細江さんの声によるレースやパドックの解説を聞くことができる。

**メディア各社を中心に企画・立案された「トゥインクルスタークライマックス」に挑め！**

ウマ娘のレースを取り扱うメディア各社を中心に企画された「トゥインクルスタークライマックス」。本レースはトゥインクル・シリーズで大いに活躍したウマ娘が招待され、同メンバーによる全3レースの勝敗によるポイントで競い合う。もっとも安定して勝利をあげることができる「最強ウマ娘」を決める戦いだ。





↑本レースは短距離、マイル、中距離、長距離、ダートの5部門。出走するレースは、トゥインクル・シリーズのレース実績によって変わる。




**あなたの手腕で担当ウマ娘を「最強」に導こう！**

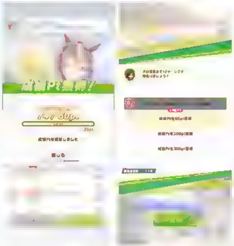
## 「Make a new track!!～クライマックス開幕～」の遊び方

### 1 出走するレースをトレーナーが選択！



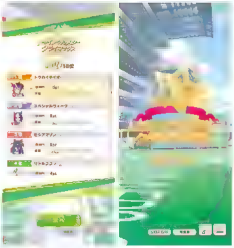

「クライマックス編」では、出走するレースをトレーナーが決定することができる。レースとトレーニングのバランスを取りながら、スケジュールを組み立てていこう。どう育成を進めるかはトレーナーの方針次第だ。

### 2 目標達成に向けて「成績Pt」を獲得しよう！



レースに出走することでレース成績に応じた「成績Pt」が獲得できる。ジュニア級、クラシック級、シニア級それぞれに設定された目標以上の「成績Pt」を期間内に達成していくことが必要となる。

### 3 「トゥインクルスタークライマックス」に挑戦！



部門別の「最強ウマ娘」を決める「トゥインクルスタークライマックス」は同じメンバーで3回のレースを行ない、着順に応じた「勝利Pt」の合計値を競う。「最強」の称号を手にできるウマ娘はひとりだけだ。

## 「特別ショップ」の活用で育成自由度がアップ！



ステータス上昇や体力回復、トレーニングで上昇する基礎能力のアップなど、「育成グッズ」は多種多様な効果を持つものがラインナップされている。特別ショップでの交換や使用するタイミングが重要だ。



「クライマックス編」のみに登場する「特別ショップ」では、「ショップコイン」との交換で担当ウマ娘の成長に役立つ「育成グッズ」を入手することができる。「ショップコイン」はレースに出走して5着以内に入ることで獲得可能だ。

■体調管理に役立つ育成グッズ

| | |
|---|---|
| [illegible] | 体力が20回復する。 |
| [illegible] | やる気が1上がる。 |
| [illegible] | 悪いコンディションが全て治る。 |

■トレーニングに役立つ育成グッズ

| | |
|---|---|
| [illegible] | 使用したターンから2ターン、全てのトレーニングで得られるステータスが60%上がる（重複使用不可）。 |
| [illegible] | 使用したターンのスピードトレーニングで消費体力が20%増えるが、得られるステータスが50%上がる（重複使用不可）。 |
| [illegible] | 使用したターン、すべてのトレーニングの失敗率が0%になる。 |
| [illegible] | トレーニングに登場しているウマ娘と人物を再配置する。 |

ほかにも多数の育成グッズが登場！

## ここもチェック！

育成中はウマ娘同士の日常のやり取りが見られるイベントが発生し、彼女たちの色々な姿が楽しめる。「クライマックス編」には、このシナリオ中にしか発生しないイベントも多数あるので、ぜひチェックしてほしい。

### 「クライマックス編」限定のウマ娘同士のやりとりも！



→個性豊かなウマ娘たちは、日常の過ごし方も個性的！？イベントを通じて、彼女たちの新たな一面を知ることができる。



### 重賞レースにはライバルが出現！

重賞レース（GⅢ以上）には、「ライバル」と呼ばれるウマ娘が出走することがある。勝利するとスキルのヒントを獲得したりできるので、積極的に挑戦しよう。

### 「最優秀ウマ娘」に選ばれるとご褒美が！

ジュニア級、クラシック級、シニア級のそれぞれで、その年で活躍したウマ娘を表彰する「最優秀ウマ娘」の選出がある。選ばれると特別なご褒美がもらえる。



# アオハル杯
## 輝け、チームの絆



## 復活したチーム対抗戦「アオハル杯」を巡る物語

**STORY**

## 「アオハル杯～輝け、チームの絆～」とは？




樫本理子とチーム<ファースト>のメンバーであるビターグラッセ、リトルココンは、「アオハル杯編」から登場した新キャラクター。彼女たちの成長ドラマも「アオハル杯編」の見どころのひとつだ。

### 時代とともに消えた「アオハル杯」が復活！同時に、トレセン学園には改革の波が――

ウマ娘たちが協力するチーム対抗戦「アオハル杯」が、ウマ娘たちの要望により復活。しかしそれと同時に、理事長代理に就任したURA幹部職員の樫本理子が、徹底管理主義によりトレセン学園に暗雲をもたらす。ウマ娘たちは自由な学園を守ることができるのか!?





### 自由な学園を守るため、チームで「アオハル杯」に挑戦！

↑樫本理事長代理の掲げる「管理教育プログラム」の施行に反発するウマ娘たちは、樫本がトレーナーを務めるチーム<ファースト>と「アオハル杯」で対決することに。力を合わせて強敵に挑め！



## 最高のチームでアオハル杯を駆け抜けろ！

## 「アオハル杯～輝け、チームの絆～」の遊び方

### 1 ウマ娘たちが集まってチームを結成！



アオハル杯はチーム対抗戦のため、まずはチームの結成が必要だ。シナリオリンクキャラクターであるタイキシャトル、ライスシャワー、ハルウララ、マチカネフクキタルと、サポートカードに編成されているキャラクターが初期チームメンバーとなる。

### 2 チーム対抗戦に勝利してチームランキングを上げよう！





ランキング上位を目指せ！

アオハル杯はチーム<ファースト>との決勝戦を含む全5戦で構成される。プレシーズンでは対戦するチームを選ぶことができ、ランキングが高いチームに勝利するほどチームランキングも大きく上がっていく。

### 3 チーム<ファースト>を打ち破り「アオハル杯」優勝を目指せ！



決勝戦で戦うチーム<ファースト>は、樫本理事長代理が育てた強いウマ娘がそろう強豪チーム。これまで築き上げてきた絆の力を信じて、育て上げたチームを送り出そう

## 「アオハル特訓」で強くなろう！

### 1 トレーニング中に「アオハル特訓」が発生！



本シナリオではトレーニング中、ランダムで「アオハル特訓」が発生。「アオハル特訓」は通常のトレーニングよりトレーニングの効果がアップする。一緒に「アオハル特訓」するメンバーが増えるほど効果は上昇

### 2 ゲージが溜まったメンバーの「アオハル魂爆発」が発生！



「アオハル特訓」を繰り返し、ゲージが溜まったチームメンバーは一度だけ「アオハル魂爆発」が発生する。「アオハル魂爆発」では育成ウマ娘の能力も大幅に上昇するほか、スキルヒントを獲得することもできる。

### 育成ウマ娘とともにチームメンバーも強くなる！



「アオハル特訓」「アオハル魂爆発」によって、チームメンバーの基礎能力値も上昇。チームメンバーの基礎能力値の合計は「チーム総合力」としてG~Sにランク付けされる。チームメンバーを強くして、チームの力を上げていこう。

## ここもチェック！

### 「アオハル杯」に優勝すると楽曲を獲得！

**「WINnin' 5 -ウイニング☆ファイヴ-」**



アオハル杯の決勝戦が終わると、「WINnin' 5 -ウイニング☆ファイヴ-」のウイニングライブを鑑賞可能。チーム<ファースト>に勝利しアオハル杯に優勝すれば、ライブシアターで本楽曲が解放される。

### 優れたチーム称号の獲得でウマ娘が大きく成長！

- 伝説
- つわもの
- ホープ
- そこそこ
- 崖っぷち

チームランキング、チーム総合力に応じて手に入る「チーム称号」。優れたチーム称号を持ってエンディングを迎えると、育成ウマ娘が大きく成長する。

### 「アオハル杯編」のみで習得可能なスキルに注目！

「アオハル杯編」をプレイするとスキル【アオハル点火】のヒントが獲得できるが、トレーニングで「アオハル魂爆発」を多く発生させると、追加でレアスキル【アオハル燃焼】のヒントを獲得。またアオハル杯に優勝すると、チーム名に応じたレアスキルのヒントが獲得可能だ。

**千里眼**
チーム名に<[illegible]ランナーズ>を選んでいると理事長のご褒美でヒントを習得可能
条件 育成ウマ娘orサポートカードにマチカネフクキタルがいる

**不屈の心**
チーム名に<[illegible]>を選んでいると理事長のご褒美でヒントを習得可能
条件 育成ウマ娘orサポートカードにハルウララがいる

**マイルの支配者**
チーム名に<HOP CHEERS>を選んでいると理事長のご褒美でヒントを習得可能
条件 育成ウマ娘orサポートカードにタイキシャトルがいる

**クールダウン**
チーム名に<ブルームス>を選んでいると理事長のご褒美でヒントを習得可能
条件 育成ウマ娘orサポートカードにライスシャワーがいる

**アオハル点火／燃焼**
「速」「体」「力」「賢」「根」の5種類が存在。レースに参加するチームメンバーの基礎能力の合計に応じて効果量が異なる。

**ノンストップガール**
チーム名に<キャロッツ>を選んでいると理事長のご褒美でヒントを習得可能
条件 なし

# 新設！URAファイナルズ



## ライバルたちと競い合いながら それぞれの夢を掴み取ろう！

**STORY**

破天荒なちびっこ学園理事長・秋川の宣言により
設立された新レース「URAファイナルズ」！
初代チャンピオンの座に輝くため、
トレーナーとウマ娘の二人三脚の戦いが
今、始まる――！

## 「新設！URAファイナルズ」とは？




時に競い、高め合うライバルが登場！



### 秋川理事長の宣言により新設された「URAファイナルズ」への出走を目指せ！



すべてのウマ娘たちに大舞台を用意したいと思った秋川理事長は、「URAファイナルズ」の新設を宣言。トレーナーであるあなたは、担当ウマ娘とともに「URAファイナルズ」のチャンピオンを目指すことになる。

←↑目標となるレースなどはウマ娘によって異なる。担当ウマ娘の適性を見極め、二人三脚で「夢」を叶えよう



### ここもチェック！

**最高のエンディングを目指そう！**



「URAファイナルズ」の結果などによって、エンディングが分岐。「URAファイナルズ」でチャンピオンに輝くことができれば、最高のエンディングが待っている。なお、グッドエンディング&秋川理事長との絆ゲージ最大でもらえる「理事長の扇子」は全ステータスとスキルPtが大幅にアップ！

### 「URAファイナルズ」は1着のみが次の戦いに勝ち抜ける熾烈なレース！

それぞれの育成目標をすべてクリアしたウマ娘が出走権を得られる「URAファイナルズ」は、予選、準決勝、決勝の全3レース。すべてを勝ち抜くことができれば、見事チャンピオンに輝ける。



→「URAファイナルズ」にはハッピーミークなど強力なライバルたちが出走。一度も敗れることなく勝ち抜くには高い能力が必要だ。

# for TRAINER

ここでは開発スタッフに聞いた、育成に役立つアドバイスを紹介する。踏み込んだ質問にも可能な限り答えてもらったので、ぜひ参考にしてほしい！

## 更なる高みを目指すトレーナーへ……
## ゲーム「ウマ娘 プリティーダービー」開発スタッフQ&A

### Q1 [illegible]「評価点」はどうすれば高くなる[illegible]「評価点」の計算方法を教えて[illegible]

**A** 詳細はお伝えできませんが、**基礎能力のランク**や**適性とスキルのシナジー**が評価点を高くする大事な要素です

評価点の算出は、かなり複雑な計算式を採用しています。誌面でお伝えするにはあまりにも煩雑すぎますし、トレーナーの皆さんの楽しみとして残しておきたい部分なので残念ながら計算方法を教えることはできません。

お伝えできる評価点を高くするためのポイントは2つ。まず基礎能力を平均的に育てるよりも、伸ばしやすい基礎能力を中心に高いランクを目指すほうがいいと思います。そして育成しているウマ娘の適性に合ったスキルを獲得したほうが、評価点は上がりやすくなりますので参考にしてください。

**Q** ちなみに評価点が高くなりやすいスキルって何でしょうか？

**A** **発動条件が限定的なスキル**がおすすめです **固有スキル**にも注目しましょう

例えば「マイルの支配者」など、発動する距離が限定的なスキルがあてはまります。ただし、スキルの発動条件が当てはまるレースに出さないと評価点相応の実力を発揮できませんのでご注意ください。

ウマ娘ごとの固有スキルのLvも、評価点に影響があります。上がれば上がるほど評価されるシステムになっているので、☆1のウマ娘よりも☆5のウマ娘を育てたほうが高い評価点は出しやすいです。

### Q2 評価点が高いウマ娘でもチーム競技場などに勝てないのはどんな原因が考えられますか？

**A** **基礎能力**や**スキル**がレースと**マッチしているかを確認**してみましょう

これは殿堂入りウマ娘の基礎能力やスキルが、走っているレースとミスマッチを起こしている場合が多いと思います。レースに勝つことを目指すならば、下記が参考になるかもしれません。

例えば、短距離のレースを走るウマ娘には「スタミナ」はそれほど重要ではありませんので、「スピード」や「パワー」といった短距離に必要な基礎能力を重点的に伸ばすと勝ちやすくなると思います。

スキルとレース場の相性も重要です。基本的なところですと、「右回り◯」は左回りのレース場（東京レース場など）では発動しません。特にレース場や条件が決まっている「チャンピオンズミーティング」は、どれだけ条件に合っているかが大切なので評価点にこだわらず必要なスキルを獲得したほうが勝利に繋がると思います。




**Q** 育成中はレース敗戦時にたづなさんが「●が足りません」とアドバイスをくれますが、どのように活用するのがいいですか？

**A** **レースごとの結果として参考にする**のがいいですよ

たづなさんのアドバイスはレースごとの結果を反映したものになっています。「短距離ウマ娘なのにたづなさんから『スタミナ』が足りないと言われた」とか、そういったトレーナーの方々のお声を時々聞きますが、そういう時は実際に途中で持久力が切れている場合があります。ですので、たづなさんは的外れなことを言っているわけではないのですが、ひたすらそれに従って、短距離ウマ娘の育成で「スタミナ」を上げ過ぎてしまうのも正解とは言い難いです。あくまで「このレース、このメンバー相手ではこの基礎能力が足りなかったんだな」と参考にしていただくのがいいと思います。

## Q3 強いウマ娘を育てるためには どの育成シナリオを遊べばいいですか？

### A 基本的にはその時の **最新シナリオ**を遊んでください

多くのウマ娘の場合、新しい育成シナリオほど強いウマ娘に育成しやすくなっています。ですので、現在は「Make a new track! ～クライマックス開幕～」を遊んでいただければ問題ありません。ただ初めてゲーム『ウマ娘 プリティーダービー』に触れて、どうやって遊べばいいのかわからないという方は「新設！URAファイナルズ」から遊んでほしいです。「新設！URAファイナルズ」で育成の基本を学んだら、最新シナリオを遊ぶという流れが理想だと思います。







## Q4 2022年2月のアップデートで **根性の上方修正**がありましたが 実際にどの程度影響がありましたか？

### A **「根性」の重要度**は 上がっています

アップデート以前は、「スタミナ」が潤沢だと「根性」はさほど重要にならない場面が多かったので、「位置取り争い」と「追い比べ」という要素を入れました。アップデート後は、「根性」の高いウマ娘が勝ちやすくなっていると勝率にもばっちり表れています。とはいえ、もともとの「スピード」や「スタミナ」が高くないとレースには勝てませんので、ウマ娘の適性にあわせた育成を心掛けてください。

## Q5 [illegible]のでしょうか？

### A 適度にSRを入れたほうが 安定する場合もありますので **結局シナジーが大切**です

確かにSSRサポートカードはサポート効果がかなり高くなるので、編成すると強いウマ娘を育成しやすくなります。ですが、SSRサポートカードよりもSRサポートカードの方がハマるシチュエーションもあります。例えば「クライマックス編」ではレースボーナスのサポート効果が重要になりますので、レースボーナスの高いサポートカードを重ねればシナジーが生まれます。ぜひ、自分の育てたいウマ娘に合わせた編成をいろいろ試してみてください。

## イベントなどの**報酬でもらえる** **SSRサポートカード**を より有効に活用する方法は？

### 尖った性能に作られているので、 **それぞれの性能を活かせる** **育成シナリオ**を探してみましょう

報酬のSSRサポートカードは、基本的に最大まで上限解放したSRよりも少し強いくらいにデザインしています。ただ尖った性能になっているので、上手くハマらないとその真価を発揮できないかもしれません。例えば「[スノウクリスタル・デイ] マーベラスサンデー」（ストーリーイベント「聖なる夜に重なるキセキ」報酬）は、レースボーナスや基礎能力アップのサポート効果が高くなっています。トレーニングで基礎能力を伸ばす「アオハル杯編」との相性はそこまでよくなかったと思いますが、レースが中心の「クライマックス編」ではその実力を発揮できるはずです。このように環境次第で「強い」と感じるサポートカードは変わっていきますので、サポート効果をしっかりチェックしておくことをおすすめします。

### [スノウクリスタル・デイ] マーベラスサンデー 補足解説

「[スノウクリスタル・デイ] マーベラスサンデー」はパワータイプのサポートカード。友情ボーナスは高いものの「得意率アップ」がないため、友情ボーナスが起こりづらいという欠点がある。そのためトレーニングが主体となる育成シナリオでは効果を発揮しづらかったが、レースボーナスが15%（サポート効果＋固有ボーナス）あり、スタミナやパワーの「能力アップのサポート効果」も高く育成が安定するため、「クライマックス編」の育成では活躍が期待できる。

【固有ボーナス】

| |
|---|
| 「スノウクリスタル・デイ」 |
| 友情ボーナスとレースボーナス |



【サポート効果（Lv50）】

| | |
|---|---|
| 友情ボーナス | 25% |
| レースボーナス | 10% |
| ファン数ボーナス | 20% |
| 初期スタミナアップ | 35 |
| 初期パワーアップ | 35 |
| 初期絆ゲージアップ | 20 |
| スタミナボーナス | 1 |

## Q6 レアスキルひとつとノーマルスキルふたつ取るのではどちらがいいのですか？

**A** レースの状況によりますが**評価点が高くなるのは**
**レアスキルひとつ**です

例外はありますが、ノーマルスキルをふたつ取るよりもレアスキルひとつのほうが評価点は高くなります。ただレースの状況によってはノーマルスキルがふたつ発動したほうがいい結果につながることは多いですし、レアスキルも発動しなければ意味がありませんので、リスク分散という意味でノーマルスキルふたつのほうがいい場合があります。

ちなみにスキルの発動については、条件がそろえば100%発動するものもあれば、確率が絡むものもあります。スキルを高い確率で発動させたいなら、「賢さ」はより上げた方がいいでしょう。

**Q** スキルの効果の表記が「わずかに」など**曖昧な表現**なので
具体的に何がどのくらいなのか教えて！

**A** 効果量や効果内容によって表現は決めてありますが、**あえて数値では表さない**ようにしています

スキルの効果表記に曖昧な表現を使用しているのは、ふたつの理由があります。まずひとつ目は、遊んでいる方々が直感的にわかりやすい表現にしたかったからです。「このスキルが発動すると3秒間加速します」と言われても、慣れていない方にはそれが実際どのくらい強いのかいまいちピンとこないと思ってのことです。

もうひとつの理由は、一般的な競馬シミュレーションゲームは競走馬の能力値を数字で表すことをしていないので、それを踏襲したかったからです。実際に競馬に携わっている馬主さんや調教師さんたちも、自分の競走馬の能力を数字で見ることなんてできませんよね。そういう曖昧な要素を少し入れたほうが、育成シミュレーションゲームらしさが出ると思いました。

以上の理由で具体的にどの表現がどのくらいの効果なのか、私たちから言うことはできないのですが、ゲームの仕様としてはしっかりと設計されていますので、表現を比較しながら推測していただくことはできると思います。ぜひ皆さんで情報交換をしつつ、楽しんでいただけますと幸いです。

### ●スキル効果の表記

- すごく上がる
- 上がる
- 少し上がる
- わずかに上がる
- ちょっと上がる
- ほんのわずかに上がる
- ほんのちょっと上がる

### ●そのほかの表記の一例

- 力強く前に踏み込む、優位を保ちやすくなるetc.
- ほかのウマ娘を委縮させる
- 呼吸を整えて




## Q7 なかなかよい因子を持つウマ娘が出ないのですがどうすればいいですか

**A** **欲しい因子をイメージしながら育成**をして……
あとは**運を天に任せてください！**

因子と継承についても実際の競馬をイメージしているので、☆の多い因子を持つウマ娘の育成に必要なのは、結局「試行回数と運」という答えになってしまいます。フレンドの方が☆3つの因子を持つ殿堂入りウマ娘を育成していたら「おめでとう」と言ってあげてください。

そうは言ってもある程度の傾向はあり、基礎能力の因子（青色）は、ウマ娘の基礎能力が高ければ高いほど、☆が多くなる確率が上がります。固有スキルの因子（緑色）は育成ランクが高ければ☆が増えやすくなりますが、その確率は低めです。今後、因子獲得に関するアップデートも予定しているので、楽しみにお待ちください。

### ●「因子」の種類

**基礎能力の因子（青色）**
基礎能力に関する因子。
スタミナ ☆☆☆

**適性の因子（赤色）**
各種適性がアップする因子。
中距離 ☆☆☆

**固有スキルの因子（緑色）**
ウマ娘の固有スキルのヒントを得られる因子。
…ーディングスター ☆☆☆

**レース・スキルの因子（白色）**
基礎能力やスキルのヒントが得られる因子。
NHKマイルC ☆☆☆

※☆の数が多いほど強力な因子となる。



## ウマ娘たちの「相性」とは？

育成前に良相性のウマ娘を「継承ウマ娘」として選ぶと、相性が「◎」「○」「△」で表示される。3段階でしか見られないのでまだ謎は多いが、学年や寮など関連性の深いウマ娘同士は相性が良い傾向がありそうだ。ストーリーにも相性のヒントが潜んでいるので、しっかりとチェックしたい。

←相性「◎」を出せば必ずしも狙った因子を継承できるわけではないが、継承イベントで因子が発動しやすくなると思われる。最強のウマ娘を育てるために注目したい要素だ。

# 編集部調査レポート

ここではトレセン学園のふたつの寮に所属するウマ娘を編集部が独自に調査！ 良相性のウマ娘を見つける参考にしてほしい。何らかの形で関係性のあるウマ娘同士は「継承」の際によい相性となる。

（※2022年4月までに判明している情報です）




相性は二代前のウマ娘も影響！

## 美浦寮（みほりょう）

点線内のウマ娘は同部屋、そのほかは同室者未公開




### ひとり暮らし



TIPS

## 「相性」は史実の所属なども関係している可能性も!?

例えばハルウララは、ほとんどのウマ娘との相性で「△」が付いてしまう。これは史実のハルウララが地方所属で、中央との関わりがなかったことが原因かもしれない。こうした史実も、良相性を見つけるヒントになるかも？



## 寮以外のコミュニティの一例




生徒会長のシンボリルドルフ、副会長のエアグルーヴとナリタブライアンで構成されている。トレセン学園の生徒たちを見守り、様々な学園行事の運営を行っている。




多数の有力ウマ娘を輩出し、ウマ娘界でも注目されている名門の一族。親戚同士として良好な関係を築いているようだ。







COLUMN

## 「美浦寮」と「栗東寮」という名前の由来は？

現実の競馬では、中央競馬の競走馬たちは茨城県にある「美浦トレーニング・センター」、滋賀県にある「栗東トレーニング・センター」のどちらかに所属してトレーニングをしている。「ウマ娘 プリティーダービー」のふたつの寮の名前はこのトレーニングセンター（通称トレセン）の名前から取られており、ウマ娘たちの所属している寮も史実でどちらのトレーニングセンターに所属していたかに準拠しているようだ（一部例外あり）。

# 栗東寮




点線内のウマ娘は同部屋、そのほかは同室者未公開












## TIPS 史実の血縁関係も「相性」のヒントになるかも!?

「競馬はブラッドスポーツである」と言われるように、競馬においては血統が強さを決める大きな要素の一つと捉えられている。下記に、史実で近い血縁関係があるウマ娘たちを挙げるので、継承ウマ娘を選ぶ際の参考にしてほしい。

### 史実では父と子

| | | |
|---|---|---|
| 父 シンボリルドルフ | ⇔ | 子 トウカイテイオー |
| [illegible] | ⇔ | 子 メジロドーベル |
| 父 マルゼンスキー | ⇔ | [illegible] |
| [illegible] | ⇔ | 子 ダイワスカーレット |
| 父 キングヘイロー | ⇔ | 子 カワカミプリンセス |

### 史実では祖父(母の父)と孫

| | | |
|---|---|---|
| 祖父 メジロマックイーン | ⇔ | 孫 ゴールドシップ |
| [illegible] | ⇔ | 孫 キタサンブラック |
| 祖父 マルゼンスキー | ⇔ | [illegible] |
| 祖父 マルゼンスキー | ⇔ | 孫 ウイニングチケット |
| 祖父 マルゼンスキー | ⇔ | 孫 ライスシャワー |

STAFF

# INTERVIEW

オフィシャルマガジンならではの内容が満載！

ゲーム ウマ娘 プリティーダービー

## ディレクター インタビュー

1周年を迎えたゲーム『ウマ娘 プリティーダービー』のディレクターに、現在の心境や2年目以降に向けた思いを語ってもらった。オフィシャルマガジンならではの内容が満載なので、ぜひ多くのファンに届いてほしい。

（収録日：2022年3月上旬）

### 「育成ウマ娘」の実装などは約1年先まで決まっている

**——ゲーム『ウマ娘 プリティーダービー』（以下、ウマ娘）は、2021年2月24日にサービスが開始されて以来、とてつもない大ヒットを記録しました。運営側としては、この異例のヒットをどのように見ていましたか？**

『ウマ娘』は、競馬ファンやゲームファンだけでなく広い層にアプローチできるよう、アニメやマンガなどのクロスメディア展開を続けてきました。年齢層も幅広く、年配の方から若い方まで楽しめるようにと意識していたのですが、ゲームがリリースされてからはお子様からもファンレターが届くようになり、私たちが予想していた以上に幅広くコンテンツが広がっているのを感じています。多くの方々に遊んでいただいて、本当にありがたいと思っています。

**——『ウマ娘』の事前登録が始まったのは、2018年の春でした。それから3年ほど経ってからのサービス開始でしたが、その点について開発スタッフの皆さんはプレッシャーを感じていましたか？**

もちろんありました。事前登録が始まった頃に当初予定していた仕様から大幅に変更することになり、結果として長く皆様をお待たせすることになってしまいました。ただ、プレッシャーとともに、出来上がっていく作品のクオリティに対しての手応えも感じていたので、楽しい時間でもありました。私はTVアニメSeason 2の制作にも関わっていたのですが、ファンの皆様のTVアニメ（第1期）への反応がよく、ゲームと一緒に制作が進んでいたSeason 2もかなり面白くなりそうだったので、やりがいを感じながら仕事をしていました。

**——大幅な仕様変更というのは、どういったものだったのですか？**

プロジェクト発表の初期から情報を追いかけてくださっている方々は覚えているかもしれませんが、当初は育成などもすべて横画面でした。ですが、もっとより多くの人が気軽に遊びやすくなるように、一部の演出は横画面として残しつつ、ほとんどが縦画面になるよう仕様を変更しました。また、この時にデザインの方向性もより多くの人が遊びやすくなるよう現代風に、それでいて競馬らしさが出るように改良しました。中でも一番変わったのは育成の仕様ですね。実は当初は今の「チーム競技場」のようなPvPコンテンツに実在の名称のレースが設定されていて、育成中のレースはすべてのキャラが同じであり、架空のものだったんです。TVアニメ（第1期）のファンの方々の反応を見た私としては、やはりゲームをプレイするからには「スペシャルウィークで日本ダービーを勝ちたい！」という欲望があり、優勝した時のその達成感を多くの人が楽しめるようにしたいと考えました。でないと、TVアニメを見てゲームに入ってきた方々ががっかりしてしまうし、何よりも実在のレースを絡めたドラマにこそ競馬をモチーフとした意義があると思い、育成でもきちんと実在のレースに出走でき、キャラクターのドラマとしたほうがいいと提案をしました。あと、ウイニングライブも、当初はライブシアターのようなところでしか見られなかったのですが、せっかくレース後のお披露目の場であるという設定があるのだから育成中もレース後に見せた方がいいとなり、今の形になったんです。TVアニ（第1期）から応援してくださったファンの皆様がいたからこそ、こういった見直しが行われて、今の『ウマ娘』になっていきました。

**——サービス開始から1年以上が経ちましたが、リリース当初「育成ウマ娘」やストーリーイベントの実装などは、どの程度まで想定していたのですか？**

そもそも『ウマ娘』はとてもリッチな作りをしているため、ひとりのウマ娘を「育成ウマ娘」として実装する際、ゼロベースからだと8ヵ月から10ヵ月くらいかかります。なので、この先1年分くらいの計画を立ててから進行しなければなりません。もちろん予期せぬ不具合や世の中の状況などを見て、ある程度、計画の見直しが必要になることもありますが、リリースしてからの1年間については、ほぼ当初の予定通りに進みました。

**——「育成ウマ娘」の実装に至るまで、具体的にどのような過程を経ているのでしょうか？**

「この競走馬をウマ娘にしたい」と決まったら、まず文字ベースで設定を作り、キャラクターデザインを起こします。衣装などの設定を詰めて形になったら、3Dにバトンタッチして、3Dモデルが作られます。それと並行してシナリオ制作を進めるのですが、「育成ウマ娘」ごとに何を目標レースにす

## 3年お待たせしたプレッシャーはありましたがクオリティへの手応えも感じていました

るかや、固有ギミック、育成イベントや固有スキルなど、考えなければならない仕様がたくさんあるので、これも企画から実装及びバランスの調整までに時間がかかります。あと、ライブで踊る時の見た目や固有スキルのカットイン演出なども作る必要があるので、それらが全部終わるまでに大体それくらいの時間がかかってしまいます。

**——一部のウマ娘は、「育成ウマ娘」として実装される前にサポートカードで顔見せされることが多いですよね。**

すべてのウマ娘をそうしているわけではなく、制作状況との兼ね合いもありますが、「育成ウマ娘」として実装する前にキャラクターを馴染ませたいという狙いで、まずサポートカードとして実装する場合が多いです。サポートカードのイラストは、シナリオチームが原案を考え、実在馬のエピソードを調べてネタに使えそうなものがあればそれをフックにしながらシナリオチームとイラストチームが一緒になって制作しています。実際に「このエピソードを元ネタにしています」とこちらから明言することはあまりないのですが、熱心なファンの方々が「このイラストはこういう意味なのではないか」と調べてくださるので、開発としてはネタの仕込み甲斐があると嬉しく感じていますし、もっとトレーナーの皆様に楽しんでもらおうと開発を進める励みにもなっております。ファンの方々と開発者の良い相乗効果が生まれていると感じています。

## ファンと運営の絶妙な距離感を意識する

**——ちなみにSNSでは、新たな「育成ウマ娘」が発表されるたびに、「タマモクロス」がトレンド入りするという現象が起こりました。こうした状況を見て「タマモクロスを早く実装しなくては」となるなど、ファンの反応で計画が前後することはありましたか?**

タマモクロスが毎回トレンド入りする現象は、おそらくコミカライズ『ウマ娘 シンデレラグレイ』(集英社刊)の反響が大きかったゆえのものだと思っています。先ほどお話しした通り、「育成ウマ娘」が実装されるまでには膨大な時間がかかり、前倒しするというのもなかなか難しいのですが、かといって「いつタマモクロスを実装します」とは言えないので、我々としては「もう少し待ってほしい」と思うしかありませんでした。ちなみに、タマモクロスの「育成ウマ娘」としての実装が12月だったのは、タマモクロスとオグリキャップの最終決戦となった有馬記念の時期に実装を近づけたいと考えていたからです。実は他の「育成ウマ娘」やサポートカードについても、モチーフとした競走馬が実際に活躍した時期やなんらかの関係が深い時期に、実装時期をある程度は合わせているんですよ。もちろん深読みすれば何でも関連づけられると思いますが、どの時期にどの「育成ウマ娘」が実装されるか予想しながら、今後も『ウマ娘』を楽しんでもらえればと思っています。

**——2022年4月の短期イベントにスマートファルコンが選ばれたのは、どんな理由だったのですか?**

スマートファルコンの誕生日が4月4日だったというのが大きな理由です。ウマ娘たちの誕生日をフィーチャーするとみんな時期が近すぎてしまうので普段はあまりやらないようにしているのですが、お祭り企画に合う明るいウマ娘ということでもスマートファルコンはぴったりでした。過去に「ゴルシウィーク」や「フジキセキのショータイムイベント」などを実施してきましたが、今後もこういった形でウマ娘の魅力を届けられるイベントを定期的にやりたいと思っています。

**——あと、ネットの話題といえば、スペシャルウィークの「あげません!」というセリフがSNSでひとり歩きして流行していました。もともとTVアニメSeason 2で一度だけ使われたこのセリフが、最近ゲームでも出てきて話題になりましたが、運営側の皆さんはこうしたネットミームのチェックも行っているのですか?**

「あげません!」はもともと脚本にはなかったシーンで、絵コンテのタイミングでTVアニメの及川啓監督が追加していたんです。絵コンテチェックの時、脚本になかった表現とセリフが出てきて驚いたのを覚えています。トウカイテイオーの夢の中ということだったので、これくらいのギャグをやっても大丈夫だろうと思い、OKを出したのですが、こちらの想像以上に視聴者の反応があって驚きました。こうした動きもクロスメディア展開をしている作品ならではの面白さだと思います。こうしたネットミームを「流行っているから」といって我々から不必要にいじってしまうと、逆にトレーナーの皆様が冷めてしまうと思うので、基本的には触れません。ここぞという時に少しだけ扱うくらいのほうが、いい距離感なのではと思っています。

**最近は、ウマ娘ファンが実際に馬産地を訪れるなど、作品から影響を受けて実際の競馬に触れる方も多く見られます。そういった動きについては、どのように見ていますか?**

私としては『ウマ娘』を通じて競馬のファンを増やしたいという思いがあったので、そういった話を聞くと喜ばしく思います。最近は皆様が馬産地のマナーをしっかりと学んでから訪れてくださっていると耳にすることが多いので、競馬ファンのひとりとしても嬉しく感じています。「競馬」は競走馬を中心として、馬主、生産者、騎手、調教師、ファンの皆様など、たくさんの人々に支えられながら成り立っているので、そういった方々の想いも想像しながら見学すると、より豊かな体験

TOPICS



4月1日から4日の間に実施された「みんなでトップウマドルプロジェクト」は、全トレーナーで稼いだファン数によって結果が決まる本作初のレイド形式のイベントだった。スマートファルコンらしいお祭りイベントに、トレーナーたちも大盛り上がり

になるのではないかと思います。

## ファンの声も大切にしながら改良を重ねた育成要素

**――次は育成シナリオについてお聞きします。まずは2021年8月に実装された「アオハル杯～輝け、チームの絆～」について、実装の狙いを教えてください**

ひとつの育成シナリオについて、攻略の研究が進み限界が見えてくるのが半年くらいだと思っていたので、ゲーム的な波を生み出せる新しいコンテンツを投入しようと思って作ったのが「アオハル杯編」です。狙いとしては「『ウマ娘』の世界観を広げたい」「ゲーム的に体験の幅や深みを持たせたい」という2つがありまして、そこでまずTVアニメでフィーチャーされていた青春感を感じられる「チーム」に着目しました。あとは、チームメンバーと様々なトレーニングをする必要が求められる「アオハル特訓」、友情トレーニングと一緒に行った時の気持ち良さが感じられる「アオハル魂爆発」といったプレイ体験の幅を意識しました。

**――最新の育成シナリオ「Make a new track!!～クライマックス開幕～」についてはいかがでしょうか？**

「クライマックス編」は、昔から遊ばれている競馬シミュレーションゲームに近いゲーム体験を目指し制作しました。ゲーム側から「目標レース」を設定せず、出したいレースを自分の好きなように選んでいただくことで競馬シミュレーションゲームのプレイ感覚を『ウマ娘』でも楽しんでもらえたら幸いです。ちなみに、最初は施設が充実することでトレーニングLvが上がる――なども考えていたのですが、わかりやすさを考えて「育成グッズ」という形にしました。

**――現在はSNSや動画サイトなどの影響でトレーナーの攻略速度が早く、評価ランク「UG9」のウマ娘を育成する方も出てきています。開発側としては、トレーナーがここまでのウマ娘を育てられると想定していたのですか？**

トレーニングなどすべてが理想的に上手くいった場合の、いわゆる「理論値」では不可能ではありませんが、実際にそれを実現する方がこんなに早く現れたというのは、開発一同とても驚いています。シミュレーションゲームは、遊んでいるプレイヤー同士が情報交換をしながら「これの確率はこのくらいじゃないか」という予測や「こうするためには、まずこれをしよう」という計画作り、「こうなったからこうしなきゃ」という判断の流れが出来ていくことが理想的だと私は思っています。ここまで熱心に遊んでくださるのは本当に嬉しく思いつつ、とはいえ、上限が見えてしまうと飽きが出てきてしまうことも承知しています。なので、更に育成を有意義にするための施策をいろいろ準備しているので、期待してお待ちください。より良いプレイ環境を作るために、遊んでくださっている皆様の意見も取り入れていきたいと思っています。

**――今のトレーナーの目標は「チーム競技場」と「レジェンドレース」、そして「チャンピオンズミーティング」かあります。それぞれどのような意図で実装されたのですか？**

「チーム競技場」と「レジェンドレース」は、カジュアルに遊んでくださっている方でも楽しめるよう、近い目標として設定しました。「チャンピオンズミーティング」は、どちらかと言えば育成に慣れた方向けのコンテンツとして設定しています。新しい育成シナリオが出たこともあり、最近は「チャンピオンズミーティング」での育成ランクもどんどん上がってきておりますが、ご自身のペースで遊んでいただければと思っています。

**――「ルームマッチ」はサービス開始から約4ヵ月後の実装でしたが、こちらはなぜこの時期の実装だったのでしょうか？**

「ルームマッチ」は実装初期から入れようかとも考えていたのですが、ある程度トレーナーの皆様が育成に慣れてからのほうが面白くなると思ったので、その時期の実装となりました。実装直後から盛り上がり、独自で大会を企画してくださるトレーナーさんも多いので、すごくありがたいです。ユーザー大会を補助する機能なども付けたほうがいいのかとも考えているのですが、今は検討中です。皆様からのご要望も聞かせていただけると嬉しいです。

**――小ネタですが、2021年11月に実装された「シュークボックス」で、サクラバクシンオーのお悩み相談の楽曲が隠し楽曲になっていることが話題になりました。こちらはどういう流れで実装されたのですか？**

新機能を実装する時は、スタッフみんなでアイデアを出し合い、その中から良いものを採用する形で作っています。そんなやりとりの中で、新人のプランナーが「何か隠し要素を入れたい」という提案をして、何がいいかと考えた結果「サクラバクシンオーのバクシン！お悩み相談！」の時に歌ってもらった曲を隠しで入れよう、となったんです。当初は「サクラバクシンオーの育成を中断してホーム画面に戻った時に出現する」など、もう少し凝ったトリガーも検討したのですが、あまりやりすぎると見つけてもらえないと思ったので、今の形になりました。あと、実はあの曲って曲名が決まっていなかったんです。最初は曲名として歌詞を全部入れていたのですが、文字数の都合でそれができなくなり、「バクシンバクシンバクシンシンシン」と短くしました。



「シュークボックス」には「みんなのリクエストを聞く」をオンにすると楽曲がランダム再生される機能がある。その際、隠し楽曲の「バクシンバクシンバクシンシンシン」が流れることが！　ぜひチェックしてみよう。

# 「ウマ娘ワールド」を広げていくため様々な仕込みを行っています

## ★2年目は作品世界を広げ全世界に羽ばたく『ウマ娘』に★

**——1周年で発表されたキービジュアルでは、キタサンブラックとサトノダイヤモンドが先頭を走っていました「育成ウマ娘」としても実装され、アニバーサリーのメインとなりましたが、2人をこの時期に実装したのはどのような意図があったのですか?**

『ウマ娘』開発チームの1周年に向けてのスローガンは、「NEXT DREAMS」としていました。これからも新しいものをどんどん届け、遊んでくださっている皆様に「次なる夢」を届けたい、という私たちの願いを込めたスローガンです。そのスローガンにふさわしいウマ娘として、これからトレセン学園に入り夢を叶えようとしているキタサンブラックとサトノダイヤモンドがぴったりだと思ったので、2人には1周年の顔となってもらいました。実はTVアニメSeason 2の企画が立ち上がった時に、キタサンブラックとサトノダイヤモンドをゲーム内にもよいタイミングで実装したいとずっと考えていたんです。2021年春に実施したストーリーイベント「Brand-new Friend」の時期に実装することも考えたのですが、まずはサポートカードで実装してゲームのファンの方々にも馴染んでいただき、1周年で満を持して「育成ウマ娘」として実装しようと計画を立てました。

ただ、もちろんこれまでずっとコンテンツを引っ張ってくれたスペシャルウィークやサイレンススズカたちを蔑ろにする意図はまったくありません。メインストーリー第1部の第5章や最終章で彼女たちにスポットを当てたのも、新しいウマ娘たちが出てくる中で、スペシャルウィークやサイレンススズカたちが負けずに頑張っているところも見せたい、という想いがあったからです。最終的に、ナリタトップロードやサクラローレルなど1周年のタイミングで新しく発表できたウマ娘を含め、いろいろなバランスを取りながら作ったのが、1周年のキービジュアルでした。

**——ちなみに2022年2月のアップデートでレアスキル「大逃げ」が登場した時、SNSでは「ツインターボが実装されるのでは?」と期待するファンが多くいました。こちらについてはいかがでしょうか?**

まずは特に「大逃げ」で実力のあるウマ娘を取り上げたかったのと、「大逃げ」のウマ娘が複数出すぎることでゲームバランスやゲーム体験が変わりすぎないように配慮した結果、サイレンススズカのみの実装にしました。ツインターボに限らずTVアニメSeason 2のチーム〈カノープス〉のメンバーはみんな人気者であることはもちろん我々も把握しているので、それゆえ実装の時期などは慎重に検討しています。ぜひ、今後の最新情報を楽しみにお待ちください。

**——あと『ウマ娘』には楽曲が膨大にあり、ゲーム内にライブとして実装されていない楽曲も多数あります、こちらについても、今後順次実装されていくということでしょうか?**

ライブシーンの制作は1曲につき大体8ヵ月を要します。すべての楽曲をライブとして実装するのはなかなか難しいのですが、ゲーム内に実装するだけでなく、すべての楽曲に意味を持たせつつ制作コストと相談をしながら、順次制作しているので楽しみにお待ちいただければと思います。

**——意味を持たせる、というのは?**

私は制作に携わりながら、ウマ娘にとってのライブとはどんな意味があるものなのかをずっと考えていました。TVアニメSeason 2の第1話で、日本ダービーを勝った後のトウカイテイオーのライブシーンを作っていた時に「ライブとはレースにかける想い、勝利の感動やファンへの感謝など、レースを終えた後のウマ娘たちの感情が直線的かつ直截的にファンとつながる場所なんだ」と自分なりの答えを得ました。だから、私はウマ娘たちのライブは歌っている時の彼女たちの感情が直結していなければならないと思っているんです。今後もシナリオの内容やリアルイベントのテーマに沿って、ウマ娘たちがどんな気持ちで歌っているのかという感情の流れが上手く伝わるような形で、ライブを実装していきたいと思っています。

**——2022年の『ウマ娘』の展望について教えてください**

開発チーム内では引き続き「NEXT DREAMS」のスローガンは持ちつつも、新たに「『ウマ娘』ワールド」という標語を掲げて動いています。ゲームだけでなくアニメやコミカライズなどで『ウマ娘』の世界観を広げていくこと、コラボや様々なメディアを通して日常にも広げていくこと、そして海外版を配信して世界にも展開していきたいという意味が込められています。既に発表されているところだと、サクラローレルを主人公とした新コミカライズがありますが、他にも様々な企画が動いているので、期待してください。

**——ディレクターの個人的な2022年の目標は?**

私は競馬が好きなので、競馬の魅力をもっと多くの方に日常的にも文化的にも広められるよう努力していきたいですね。リアルタイムで見始めたのは、オルフェーブルがクラシックで三冠馬になった2011年頃からですが、興味を持ってからはいろいろな本を読んだり映像を見たりして、過去の名馬たちに想像を膨らませてきました。『ウマ娘』では「育成ウマ娘」ごとの目標レースやライバルなども史実の戦績や相手との関係性を反映しているのですが、そういう部分は本などで記録だけを眺めていてもいまいちピンときにくいところもあると思うので、実現できるかはわかりませんが、解説するようなコンテンツを作ってみたいんですよね。もし『ウマ娘プリティーダービーマガジン』の次回があれば、需要があるかはわかりませんがそういったコラムを書いてみたいので、ぜひお声掛けください（笑）。

**——覚えておきます！　では最後に、本誌を手に取られた読者の皆様にメッセージをお願いします**

プロジェクトの初期から応援してくださっているファンの方々、TVアニメから『ウマ娘』を好きになってくださった方々、競馬関係者の方々、そしてゲームを楽しんでくださっている皆様方々。本当にいろいろな方々の支えがあって、ここまで走り続けることができました。我々『ウマ娘』チームとしては今後も皆様に「次なる夢」をお見せするため、いろいろ仕込みをしているところです。これからも世界中の人たちに『ウマ娘』の魅力を届けられるよう、一層努力していきますので、引き続き応援をよろしくお願いいたします！

出演キャスト10人に聞いてみた！

ゲーム『ウマ娘 プリティーダービー』

# トレーナーアンケート

スペシャルウィーク役

## 和氣あずみ

普段からゲーム『ウマ娘 プリティーダービー（以下、ウマ娘）』を楽しんでいる出演キャスト10名に、どんな部分を楽しんでいるのかアンケートをとってみた。すると、愛情と個性あふれる回答が続出♪　トレーナーの皆さんも、ぜひ遊び方の参考にしてほしい！



**自分で育てた子たちにはやっぱり愛情が湧きます！**

和氣あずみ（わき・あずみ）●9月8日生まれ。東京都出身。東京俳優生活協同組合所属。他の代表作は『アイドルマスター シンデレラガールズ』片桐早苗役など。



### Q1 ゲーム『ウマ娘』の魅力だと思う部分は？

ライバルと切磋琢磨し熱いレースが繰り広げられ、そしてそれぞれのレースにはドラマがあり、すべてのウマ娘がスポットライトを浴びた主役である魅力的なスポーツ作品だなと思います。なので**トレーナーの皆さんも「自分とあの子の夢を一緒につかみたい！」と全力で支えてくださるんだと思います。**育成はやればやるほど強い子が仕上がってきますが、**たまにスランプに陥って上手くできない時も、それすらも楽しめちゃいます（笑）。**

### Q2 ゲームをプレイして感じた、自分の演じるウマ娘の魅力は？

スペちゃん（スペシャルウィーク）の魅力は**人に愛されるところ**だと思います！　それはスペちゃん自身が誰にでも優しくて、人懐っこくて、でもちょっと抜けている部分があるから自然と周りの人も可愛がってくれるんだろうなぁと。そんな可愛い子ですが、**レースの時の表情がキリッと変わる瞬間が本当にかっこいい**です。

### Q3 自分が演じているウマ娘以外で、お気に入りの育成ウマ娘は？

**マヤノトップガン**ちゃんです！　マヤちゃんのいつも明るくて誰にも壁を作らないところにとても惹かれます！　日常でもオシャレに気を使っているし、レースの時は**華麗なテイクオフにも目が離せなくて、むちゅ～になっちゃうくらい素敵で可愛いです！**

### Q4 「これは育成に欠かせない」と思うサポートカードと、その理由は？

毎回お世話になっているのは「SSR【迫る熱に押されて】キタサンブラック」と「SSR【一粒の安らぎ】スーパークリーク」ですが、最近は**「SSR【感謝は指先まで込めて】ファインモーション」**もよく使っています！　普段あまり「賢さ」サポートを使っていなかったのですが、こちらのカードを使うと安定した育成ができる気がしています！　**イベントで習得できる「練習上手○」がやはり強くて、大変助かっています……！**

### Q5 ゲーム『ウマ娘』を遊んでいて一番楽しんでいる要素は？

**育成です！**　どの要素も楽しませていただいているのですが、やはり強い子を育成できた時の達成感でテンションが上がってしまいます！　まだまだ周りの強いトレーナーさんのような、ずば抜けた育成はできていないのですが、自分が最初から育てたとなると愛情も湧いて**「誰よりも自分の子が可愛くてかっこよくて強いんだ、自分の子を信じなきゃ！」**と思ってしまうくらい、熱中して育成してしまいます。

### Q6 ゲーム内のストーリーで一番好きなものと、その理由は？

スズカさん（サイレンススズカ）が主役のメインストーリー**第5章「scenery」**です。スペちゃん（スペシャルウィーク）との出会いを初めてスズカさん視点で見ることができて、スズカさんがあの時どんな気持ちだったのか知れたのが嬉しかったです。そして、悩み苦戦したスズカさんがそれを乗り越え、レースにかける思いや、また走ることの楽しさを噛み締めながら**先頭を走っている姿が誰よりも輝いて見えて、とても感動しました。**

### Q7 ゲーム『ウマ娘』のライブで一番好きなものは？

**「Special Record！」**です！　アニメ（第1期）の時から思い出深いというのもあるのですが、ライバルに向けてと、いつも支えてくれているトレーナーさんに向けての曲に感じて、ずっと支えてきたウマ娘がこの曲をライブで披露してくれたら泣いちゃうと思います（笑）。夢に向かって一緒に頑張る、いつでも君のために輝いていたい……素敵すぎます……。**ポジティブにさせてくれるので、心が温かくなります。**



# 高野麻里佳

サイレンススズカ役

## 『ウマ娘』には「もしも」の夢が詰まっています

**Q1** ゲーム『ウマ娘』の魅力だと思う部分は？

**『ウマ娘』は「もしも」の夢が詰まっています。**ゲームとしての理想のアスリート育成はもちろん、ストーリーでウマ娘自身が抱く目標と、私が託す願い。**史実からしたら、どれもここでしか見られない「もしも」の夢です！**　そんな夢がたくさん叶えられる、最強のゲームだと思っています。



**Q2** ゲームをプレイして感じた、自分の演じるウマ娘の魅力は？

普段のスズカ（サイレンススズカ）は物静かでクール。よく何かに巻き込まれる、苦労人の一面があります。**スズカの優しさが滲み出ている**ホーム画面の会話も好きです。彼女が**大ケヤキを越えていく姿に夢を託したくなります。**

**Q3** 自分が演じている ウマ娘以外で、お気に入りの育成ウマ娘は？

**「［ぶっとび☆さまーナイト］マルゼンスキー」**です！　新衣装系が全然引けなかった時に、育成ウマ娘チケット1枚で我がチームに来てくれた女神です。育成&レース中の**可愛さとハチャメチャな強さにやられました。**「グッときて♪Chu」

**Q4** 「これは育成に欠かせない」と思うサポートカードと、その理由は？

初めて完凸した**「SSR［ようこそ、トレセン学園へ！］駿川たづな」**です！　ゲームリリース初期は、フレンド用の育成サポートでも重宝してました。やる気が簡単に上がるのと、狙ってバッドステータスを解除できるので、**初めて育成するウマ娘のサポートにはいつも連れていきます。**

高野麻里佳（こうの・まりか）●2月22日生まれ。東京都出身。青二プロダクション所属。他の代表作は『デジモンアドベンチャー：』太刀川ミミ役など。

**Q5** ゲーム『ウマ娘』を遊んでいて一番楽しんでいる[illegible]

**育成です！**　感覚でパーっと育てるのも楽しいですし、レースを楽しむためにどんなウマ娘に育て上げたいかを考えるだけでもワクワクします！　ただ、**私は熱しやすく忘れっぽいので、ひとりのウマ娘を極めていると他のウマ娘の育て方を忘れてしまうんです。**その分、誰に対してもモチベーション高くいられるのは、ある意味、私得かもしれません。

**Q6** ゲーム内のストーリーで一番好きなものと、その理由は？

私はやっぱりサイレンススズカのお話である、メインストーリー**第5章「scenery」**です。演じる上で彼女のことをより知ることができたストーリーでした。そして、レース演出も凝っていましたね！　私は実際に見ることは叶わなかった、**史実のレースが再現されている気がして胸が揺さぶられました。**

**Q7** ゲーム『ウマ娘』のライブで一番好きなものは？

メインストーリー第5章のライブである**「transforming」**です。ライブシーンだけではなく、MVとしての**抽象的な表現もスズカにピッタリで感動しました！**



オグリキャップ役

# 高柳知葉

物語やライブを楽しめることに魅力を感じています！





高柳知葉（たかやなぎ・ともよ）●10月14日生まれ。千葉県出身。ラクーンドッグ所属。他の代表作は『恋する小惑星』木ノ幡みら役など。

## Q1 ゲーム「ウマ娘」の魅力だと思う部分は？

**ひとりひとりのウマ娘に物語**があり、遊べば必ず推しウマ娘が見つかるところです。その子を中心にたくさんの物語やライブを楽しむということを、**いろいろなキャラクターで何度でも楽しめることが大きな魅力だと思います。**

## Q2 ゲームをプレイして感じた、自分の演じるウマ娘の魅力は？

オグリキャップは**自分を育て、トレセン学園へと送り出してくれた地元の人たちへの想いをずっと大事に**しています。そんな想いを軸に心身ともに成長していく彼女の姿は、やはり魅力的であり、愛おしいと改めて思いました。

## Q3 自分が演じている ウマ娘以外で、お気に入りの育成ウマ娘は？

**タマモクロス**です。育成ウマ娘として実装されるのをずっと楽しみにしていました。実際に育ててみて、育成ストーリーも含めて更に大好きになりました。**見た目も性格も声も全部好きです。**

## Q4 「これは育成に欠かせない」と思うサポートカードと、その理由は？

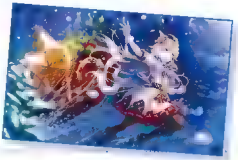
**「SSR［迫る熱に押されて］キタサンブラック」**ですね。強いスキル習得のヒントをくれたり、イベントで調子を上げてくれたりするのがありがたいですね。育成には欠かせないと思うのに、**自前で持っていないのでフレンド枠は常に完凸キタサンブラックをお借りしてます。欲しい……。**

## Q5 ゲーム「ウマ娘」を遊んでいて一番楽しんでいる要素は？

**ライブを見るのが楽しい**です。いろいろなウマ娘を、衣装を変えてステージに立たせることができますし、歌声が実装されていれば歌声の響きも変わるので、**さまざまな組み合わせでずっと楽しんでいます。**今後ももっといろいろな曲や歌声が実装されていってほしいです！

## Q6 ゲーム内のストーリーで一番好きなものと、その理由は？

期間限定のストーリーイベント**「聖なる夜に重なるキセキ」**のシナリオがとても好きでした。クリスマスにちなんだイベントでしたけど、**オグリキャップのレースや地元の人たちへの温かい想いをたくさん感じられて、胸がいっぱいになりました。**



## Q7 ゲーム「ウマ娘」のライブで一番好きなものは？

メインストーリー第3章のライブ**「涙ひかって明日になれ！」**です。楽曲の良さももちろんですが、歌っていないメンバーが会場のお客さんにファンサしてる姿が映っているのがたまりません。ステージ上のメンバー同士だけで完結した映像じゃなくて**リアルなライブ感のようなものを感じられて、たまらなく好きです。**

ゴールドシップ役

# 上田 瞳

アニメとは違うゴルシの姿がゲームで見られて最高でした！



## Q1 ゲーム「ウマ娘」の魅力だと思う部分は？

育成していくうちにどんどん熱くなって「一緒に勝ちたい！」となるのですが、考えてみるとそれはウマ娘たちが表情豊かだから、そういう想いが生まれてくるのだと思います。皆さんもぜひ、**ウマ娘たちの耳やしっぽに注目して遊んでみてください！**



## Q2 ゲームをプレイして感じた、自分の演じるウマ娘の魅力は？

ゴルシ（ゴールドシップ）は弾けて楽しそうな育成ストーリーと、**仲間思いで優しい部分**がよく見られるメインストーリーとでいろいろな顔を見せてくれるところが好きです。いろいろな魅力のあるウマ娘だと思います。あとＧⅠレースで勝利した時の、**トレーナーにドロップキックをした後の笑顔は本当に最高です!!**

## Q3 自分が演じている ウマ娘以外で、お気に入りの育成ウマ娘は？

**カレンチャン**です！　もともとひと目ぼれしていたウマ娘ではあるのですが、育成していくと、ただ可愛いだけではない**彼女のプロ意識の高さが本当に魅力的**だと思いました。カレンチャンの勝負服の再現度やデザインも、すごく好きな要素のひとつです！

## Q4 「これは育成に欠かせない」と思うサポートカードと、その理由は？

最近「賢さ」のサポートカードを使う時は完凸した**「SR【マーベラス☆大作戦】マーベラスサンデー」**を入れます。調子を上げてくれたり体力を回復してくれたり、所持スキルも「尻尾上がり」など、好きなものが多いからです！

上田瞳（うえだ・ひとみ）●7月29日生まれ。京都府出身。青二プロダクション所属。他の代表作は『戦翼のシグルドリーヴァ』レイリー・ハルティア役など。

HITOMI

## Q5 ゲーム「ウマ娘」を遊んでいて一番楽しんでいる [illegible]

**育成です！**　育成中、友情トレーニングでたくさんのウマ娘が集まって成功した後、**数値がかなり伸びるのがとっても気持ちいい**です！　そうやって強く育成できた殿堂入りウマ娘が勝って笑顔になってくれたら最高です！

## Q6 ゲーム内のストーリーで一番好きなものと、その理由は？

メインストーリー**第1章「駆け出しの一等星」**は、**ゲームで完成されたものを見て、より好きになりました。**特にメジロマックイーンが「私はこれからも胸を張って走り続けますっ！」と宣言したシーンでのゴルシのセリフは、収録の時から印象的でした。アニメとはまた違う2人を見ることができて嬉しかったです。



## Q7 ゲーム「ウマ娘」のライブで一番好きなものは？

**「NEXT FRONTIER」**がめちゃくちゃ好きです！　ダンスも演出も歌詞も音楽も、全部がすごくかっこいい!!　ゴルシの育成中、初めてレースで勝って**ウイニングライブを見た時に鳥肌が立つくらい感動したのを覚えています！**

ダイワスカーレット役

# 木村千咲

同じウマ娘を育成していても育ち方が毎回違って楽しいです！



## Q1 ゲーム「ウマ娘」の魅力だと思う部分は?

ウマ娘たちを**深く知ることができるストーリーが、ひとりひとりに用意されているところ**です。それぞれの想いを知れば、ウマ娘たちをより好きになれるので、どんどんハマっていきますよね。



## Q2 ゲームをプレイして感じた、自分の演じるウマ娘の魅力は?

優等生で完璧主義で負けず嫌いなダイワスカーレットは、常に「1番」であるための努力を欠かしません。**彼女のストーリーは、「1番」であることが彼女にとってどれほど大切なものかがわかる内容**になっているので、ぜひ見てほしいです。

## Q3 自分が演じているウマ娘以外で、お気に入りの育成ウマ娘は?

ダイワスカーレットのライバル・**ウオッカ**です！ ダイワスカーレットとウオッカはお互いにものすごく意識し合ってるんですけど、ウオッカのストーリーを遊ぶと、彼女がダイワスカーレットをどう思っているのかわかるんですよ。**ダイワスカーレット側から見た時の印象の違いとかもあって、面白いですね。**

## Q4 「これは育成に欠かせない」と思うサポートカードと、その理由は?

**「SSR［ようこそ、トレセン学園へ！］駿川たづな」**です！ お出かけイベントでの体力回復・やる気UP・スキルPt獲得・コンセントレーションのヒント獲得が大きいです。**最後のお出かけイベント「ひと休みサプライズ」でのスキルPt獲得も個人的には嬉しくて、**すばらしいサポートカードだと思います！



木村千咲（きむら・ちさ）●8月28日生まれ。兵庫県出身。ノノー。他の代表作は『はるかなレシーブ』大城あかり役など。

## Q5 ゲーム「ウマ娘」を遊んでいて一番楽しんでいる[illegible]

**やっぱり育成ですね。**同じウマ娘を育成していても毎回違う感じに育つので難しいですが、**どんな子に育つか楽しみで、つい何度も育成してしまいます。**また、因子に関しても☆3因子が出るかどうかのワクワク感があり、やめられません。

## Q6 ゲーム内のストーリーで一番好きなものと、その理由は?

ストーリーイベント**「あの娘が水着に着替えたら ウマ娘夏物語」**です。ダイワスカーレットがメインキャラのひとりだったということもあるのですが、みんなが悩んで挫けたり、それから仲間に助けられたり、そんな青春が詰まったストーリーだからです。ダイワスカーレットとスイープトウショウの関係性が大好きになりました。



## Q7 ゲーム「ウマ娘」のライブで一番好きなものは?

皆さんおなじみ**「うまぴょい伝説」**です！ **作品が生まれた当初から現在までみんなに愛されている、衝撃の「ウマ娘」楽曲**ですよね。初めて「URAファイナルズ編」で優勝して「うまぴょい伝説」のライブを見られた時は、思わず泣いてしまいました。

# 青木瑠璃子

エアグルーヴ役

何度もプレイして、良い育成ができた時の達成感がすごいです！



青木瑠璃子（あおき・るりこ）●3月24日生まれ。埼玉県出身。アトミックモンキー所属。他の代表作は『アイドルマスター シンデレラガールズ』多田李衣菜役など。

## Q1 ゲーム「ウマ娘」の魅力だと思う部分は？

最初は**「グラフィックがすごい！」**と思いました。今は、見た目はもちろん、たくさんのウマ娘に出会えるところ、**トレーナーさんがそれぞれ思い思いの楽しみ方で作品と向き合えるところ**も魅力だと思っています。



## Q2 ゲームをプレイして感じた、自分の演じるウマ娘の魅力は？

**ひとつひとつの出来事に真摯に向き合えるところ**が、エアグルーヴの長所です。真面目すぎて「お堅いなー」と思うこともありますが、そんな彼女がふとした瞬間に見せる柔らかさも魅力だと思います。

## Q3 自分が演じているウマ娘以外で、お気に入りの育成ウマ娘は？

**ダイワスカーレット**です。自分が好きなウマ娘だというのもあるのですが、マイルから長距離まで幅広い距離適性があるので、いろいろなレースに出すことができます。**選択肢が広いので、育成するのが楽しい**んですよね。

## Q4 「これは育成に欠かせない」と思うサポートカードと、その理由は？

**「SSR［迫る熱に押されて］キタサンブラック」**です。ピックアップされていた時「これだけは絶対に欲しい！」と思って**一生懸命ガチャを回した思い出のサポートカード**なので、すごく愛着があります。



## Q5 ゲーム「ウマ娘」を遊んでいて一番楽しんでいる要素は？

**やっぱり育成が楽しいですね。**何度もプレイして、自分の納得できるウマ娘に成長してくれた時の**ありがたさや達成感は、他では得ることのできないものです。**

## Q6 ゲーム内のストーリーで一番好きなものと、その理由は？

サイレンススズカが主役のメインストーリー**第5章「scenery」**です。**胸にじんわりくるものを感じる、熱いストーリー**だと思います。



## Q7 ゲーム「ウマ娘」のライブで一番好きなものは？

**「うまぴょい伝説」**です。自分がライブなどで歌うのは大変なんですけど、**聴くと元気になれる曲です！**

タマモクロス役

# 大空直美

ウマ娘たちに寄り添って一緒に夢を叶えられるところが楽しいです！



## Q1 ゲーム「ウマ娘」の魅力だと思う部分は？

**ウマ娘ひとりひとりがとっても魅力的なところ**だと思います。実際のお馬さんの名前と魂を受け継いだウマ娘たちには、ドラマがあって、背負っているものがあって、走る理由もそれぞれで。そんな**彼女たちに寄り添って、一緒に夢を叶えられるところがとても楽しいです！**



## Q2 ゲームをプレイして感じた、自分の演じるウマ娘の魅力は？

タマモクロスは可愛らしく小柄な見た目ですけど、**その体に宿るハングリー精神とガッツは誰にも負けません！** 家族や仲間思いで優しく人情味のあるところも、彼女の魅力だと思います。

## Q3 自分が演じているウマ娘以外で、お気に入りの育成ウマ娘は？

**スマートファルコン**です。育成ストーリーを読んだ時に、思わず泣いてしまいました……。**努力家な彼女を応援したい……！**

## Q4 「これは育成に欠かせない」と思うサポートカードと、その理由は？

**「SSR［ようこそ、トレセン学園へ！］駿川たづな」**です！ たづなさんとデートできる上に、ウマ娘のやる気や体力までもが回復するなんて、**入れない理由がない！ たづなさんありがとう！**

大空直美（おおぞら・なおみ）●2月4日生まれ。大阪府出身。青二プロダクション所属。他の代表作は『アイドルマスター シンデレラガールズ』緒方智絵里役など。

OHZORA

## Q5 ゲーム「ウマ娘」を遊んでいて一番楽しんでいる要素は？

**育成が楽しいです！** 育成はいろいろなドラマがあって、ウマ娘のことがもっと好きになるエピソードもたくさん。強く速く育てるには運の要素もあるので、**ひと筋縄ではいかないところも燃えますね……！** 手持ちのサポートカードで、育てたい方向を決めるのも楽しいです！

## Q6 ゲーム内のストーリーで一番好きなものと、その理由は？

**やっぱりタマモクロスのストーリーは泣けちゃいます……。** 育成ストーリーもキャラストーリーも好きです。家族への想い、勝たなければならない理由、オグリキャップとの関係性、クラシック期間中にトラウマを抱えてしまったこと……。タマモクロスと過ごしてきた日々が濃厚で、私もトレーナーとして「タマモクロスを支えたい！ 幸せにしたい！」という気持ちでいます。

## Q7 ゲーム「ウマ娘」のライブで一番好きなものは？

**「うまぴょい伝説」**です！ キュートなウマ娘はもちろん、クールでかっこいいウマ娘も**「あたしだけにチュゥする」をしてくれるのがとっても嬉しいです……！ あの破壊力たるや。**



# 近藤 唯

ビワハヤヒデ役



育成こそがゲーム『ウマ娘』の醍醐味だと思っています

近藤唯（こんどう・ゆい）●6月28日生まれ。神奈川県出身。ケンユウオフィス所属。他の代表作は『アイドルマスター ミリオンライブ！』篠宮可憐役など。

## Q1 ゲーム「ウマ娘」の魅力だと思う部分は？

ひとりひとりのウマ娘に濃密なストーリーがあり、誰もが主人公と言える魅力あるウマ娘たちがたくさんいることです。その**ウマ娘に寄り添い、高みを目指していけるトレーナーとしての没入感が素晴らしい**と思います。



## Q2 ゲームをプレイして感じた、自分の演じるウマ娘の魅力は？

ビワハヤヒデはクールで論理的、冷静という印象です。でも、TVアニメでも見せていた「頭」というキーワードを聞くと反応してしまうあの可愛さがゲームにもよく出てきますし、他にもバナナに関するエピソードとか、真面目ゆえにおかしな方向にいく天然さがあるんですよ。**可愛さと面白さを持ち合わせたギャップ**が、たまらないなと思います。（ナリタブライアンの）姉としての姿、友との関係、そしてトレーナーに見せてくれる弱さも含めて、改めて愛おしいなと思いました。

## Q3 自分が演じているウマ娘以外で、お気に入りの育成ウマ娘は？

ナリタブライアン、ライスシャワー、メジロマックイーン……たくさんいますが、やはり1番は、ビワハヤヒデの妹である**ナリタブライアン**です！　とにかく姉妹が大好きということもありますが、ブライアンはかっこよく可愛い妹で、ストーリーも強さも最高です。歌声も大好きですし、「チャンピオンズミーティング」のグレードリーグのAグループで、**初めて私に1位をもたらしてくれたのも彼女でした！**

## Q4 「これは育成に欠かせない」と思うサポートカードと、その理由は？

**「SSR［迫る熱に押されて］キタサンブラック」**です。私自身がまだ上限解放をMAXにできていないので、**フレンド枠で借りることが多いです**が、スキルやサポート効果の高さには、お世話になっています。

## Q5 ゲーム「ウマ娘」を遊んでいて一番楽しんでいる要素は？

**育成です。**より強い子を育てて「チーム競技場」や「チャンピオンズミーティング」での勝利を目指すのが楽しいです。あとサポートカードの編成や運など、様々な要素で繰り返し何度も遊べること。更に育成シナリオによってひとりひとりが深掘りされ、育てれば育てるほど、そのウマ娘のことが好きになれます。なので、**育成こそが『ウマ娘 プリティーダービー』の醍醐味だと思っています。**

## Q6 ゲーム内のストーリーで一番好きなものと、その理由は？

メインストーリー**第4章「滾り、渇望す」**です。皐月賞のナリタブライアンの強い走りから始まり、一気に引き込まれ、姉妹どちらの視点の想いも見ることができますし、**何度見返してもぐっとくるシーンがたくさん**あります。演じる時にも、ひとつひとつのシーンを大切に演じさせていただきました。ビワハヤヒデとナリタブライアンの2人がそれぞれ好きなんですけど、姉妹セットの関係性も大好きだと改めて実感させてくれるストーリーでした。

## Q7 ゲーム「ウマ娘」のライブで一番好きなものは？

**「涙ひかって明日になれ！」**です。大好きなBNWの大切な楽曲のひとつであり、**彼女たちの友情、関係性が好きなので、ゲームに実装されるのを楽しみにしていました。**ライブシーンの3人の表情や仕草、特にぴょいっと飛んで着地するところの笑顔がとても可愛いです。



# 星谷美緒

## Q1 ゲーム「ウマ娘」の魅力だと思う部分は？

**ウマ娘たちの想いに深く触れられることが、とても魅力的**だと思います。想いを知ることで育成の時にも気合が入りますし、何よりウマ娘たちのことが大好きになるんです！　育成やライブ、対人戦など様々な楽しみ方があるのもいいですよね。いつも、**次はどんなふうに展開していくんだろうとわくわくしています！**



## Q2 ゲームをプレイして感じた、自分の演じるウマ娘の魅力は？

なんでもすぐにわかってしまうマヤ（マヤノトップガン）は、トレーニングや宿題をやることに対して最初は「意味がない」と思っているんです。でも、周囲の意見を聞いて行動して、そこに自分なりの意味を見出せる。そういう素直さが魅力のひとつだと思います。**いつでも自分の思う「キラキラ」に真っ直ぐなところが大好きです。**



クオリティ

## Q3 自分が演じている ウマ娘以外で、お気に入りの育成ウマ娘は？

**スマートファルコンちゃん**です。トップウマドルを目指して一生懸命頑張るファル子（スマートファルコン）を見ていると、**「トレーナーとして全力で支えないと…！」と育成に気合が入ります。**いつも可愛いファル子がダートを走る姿がかっこよくて好きなんです。

## Q4 「これは育成に欠かせない」と思うサポートカードと、その理由は？

やっぱり「SSR【迫る熱に押されて】キタサンブラック」は使用頻度が高いです！　でも、私は**「SSR【フォーメーション PARTY】マヤノトップガン」を推したいですね…！**　スキルやサポート効果はもちろんですが、**本当にマヤが可愛いんです……！**　育成の際についつい使っちゃいます。

星谷美緒（ほしたに・みお）●1月2日生まれ。山梨県出身。東京俳優生活協同組合所属。他の代表作は『ヘブンバーンズレッド』瑞原あいな役など。

## Q5 ゲーム「ウマ娘」を遊んでいて一番楽しんでいる要素は？

育成はもちろんなのですが、最近は**メインストーリーの更新をとても楽しみにしています！**　いつも本当に**クオリティが高く、映画を観ている気分**になります。特にメインストーリー第5章「scenery」は、PVの段階で涙が出るくらい、心にグッときました。**今後の更新もとっても楽しみです！**

## Q6 ゲーム内のストーリーで一番好きなものと、その理由は？

マヤノトップガンの**キャラストーリー第6話「キミと見た青いベルーガ！」**が好きです。マヤは航空関係の言葉をよく使うのですが、その理由がわかるストーリーだと思っています。**大好きな家族のこと、空をハビューンと飛ぶ飛行機への憧れなどを話す等身大のマヤがとっても好きです。**

## Q7 ゲーム「ウマ娘」のライブで一番好きなものは？

**「winning the soul」**です！　TVアニメSeason 2でトウカイテイオーが歌っている姿がとても印象的だったのですが、**ゲーム内のライブも本当にかっこよくて……！**　私はウマ娘のかっこいい姿が大好きなので、**いろんな組み合わせでライブを楽しんでいます。**



# 三澤紗千香



## チーム競技場を通じて自分の頑張りを確認しています

三澤紗千香（みさわ・さちか）●1月13日生まれ。山梨県出身。スターダストプロモーション所属。他の代表作は『俺を好きなのはお前だけかよ』コスモス（秋野桜）役など。

### Q1 ゲーム ウマ娘 の魅力だと思う部分は？

同じサポートカードデッキを使い、同じレースに出ようとも、**決して同じウマ娘がこの世に生まれないところ**です。自分だけの育成をしながら、ひとりひとりの魅力を深く知っていける。**他のウマ娘との関わりからいろんな考察ができる。ロマンです！**



### Q2 ゲームをプレイして感じた、自分の演じるウマ娘の魅力は？

「バクシンバクシン！」と勝利に向かって一直線なサクラバクシンオーですが、トレーナーさんと出会い、更に優秀な学級委員長へと日々進化していきます。**周囲がスプリンターとしての才能を見出している中、いろいろな可能性を潰さず、彼女のやる気や才能を引き出すトレーナーさんは流石です！**

### Q3 自分が演じているウマ娘以外で、お気に入りの育成ウマ娘は？

**ライスシャワー**ちゃんです。**彼女に「お姉様」と呼ばれてから、私の新しい扉が開きました。**やる気が「絶好調」でなくなってしまった瞬間に、「お出かけ」コマンドを選択します。ライスちゃん（ライスシャワー）にはいつも幸せでいてほしいからです！

### Q4 「これは育成に欠かせない」と思うサポートカードと、その理由は？

**「SSR［迫る熱に押されて］キタサンブラック」**です！ 強い！ やる気が上昇するイベントが多く、スキルも使いやすいので育成・戦績が安定します！ 「完凸キタサン」を友人から借りずとも自分でサポートデッキに編成できるようになってから、**どのウマ娘も強さが一段階上がりました！**

### Q5 ゲーム ウマ娘 を遊んでいて一番楽しんでいる要素は？

**「チーム競技場」です。**「チーム競技場」があるから「ウマ娘を強くしたいな」というモチベーションが上がりますし、**他のトレーナーさんの個性や存在を感じられて、楽しく育成**ができます。スキルPtが増えていくと、**自分の頑張りをしっかり確認できるところが良いです！**

### Q6 ゲーム内のストーリーで一番好きなものと、その理由は？

**期間限定のストーリーイベント「栄冠のパティスリー」**です。とても真面目なエイシンフラッシュさんとミホノブルボンさんがトレセン学園の生徒たちを見て、心が動き、イキイキとスイーツを作る。そんな**可愛らしくもスポ根な“ウマ娘らしいストーリーが、とても魅力的だからです！**



### Q7 ゲーム ウマ娘 のライブで一番好きなものは？

**「Never Looking Back」**は『ウマ娘 3rd EVENT「WINNING DREAM STAGE」』で**実際に自分もパフォーマンスした振り付けを、ゲーム内のウマ娘たちもやっていて、思い出深い曲**です。ライトの演出もかっこよくて大好きです。

ゲーム『ウマ娘 プリティーダービー』

# 主なアップデートの歴史

## 【2021年】

- **2月24日** iOS版、Android版サービス開始
- **3月10日** DMM GAMES版サービス開始
- **5月27日** 「育成イベントギャラリー」機能を実装
- **6月21日** 「ルームマッチ」機能を実装
- **7月 6日** GⅡ以下のレースを体操服で出走できる機能を実装
- **7月29日** ルームマッチに「トレーナーズカップ」が追加
- **8月30日** 育成シナリオ「アオハル杯～輝け、チームの絆～」が実装
  「シナリオレコード」機能と「シナリオリンク」機能を実装
- **11月15日** 「ウマうたジュークボックス」が実装
  「レース横画面」機能を実装
  「練習」機能の追加

## 【2022年】

- **1月11日** 友人タイプのサポートカードの上方修正
- **2月10日** チーム競技場の「短縮版」機能を実装
- **2月14日** 「トークギャラリー」機能を実装
- **2月24日** 育成シナリオ「Make a new track!!～クライマックス開幕～」の実装
  育成ウマ娘、サポートカードなどの各種バランス調整
- **3月 7日** 強化編成に「ヒントLv強化」機能を実装
- **3月 8日** デイリーレースに「VERY HARD」が追加
- **3月18日** 「デイリーレジェンドレース」機能を実装
- **3月29日** デイリーレースに「スキップ」機能を実装
- **4月22日** 「フォト」「トレーナー名刺」機能の追加



### トレーナー同士でレースができる「ルームマッチ」

「ルームマッチ」はレース場や距離、バ場状態などの条件を自由に設定し、それぞれのトレーナーが育成したウマ娘同士を競わせることができる機能。



### GⅡ以下のレースで体操服での走りが見られる

これまで自分の育成ウマ娘はすべてのレースに同じ固有の衣装で出走していたが、GⅡ以下のレースにて体操服が選択できるようになった。メニュー内の「オプション」から、衣装の設定が可能。



### コースや天気、季節などを自由に選択できる「練習」機能

練習相手に登録した他トレーナーのウマ娘や自分が育成したウマ娘と、自由な条件でレースができる機能。





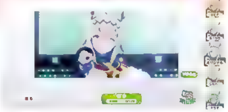
### ウマ娘たちの会話をいつでも見返せる「トークギャラリー」

「ウマ娘名鑑」内に追加された「トークギャラリー」は、ウマ娘がホーム画面に登場した時に見られる日常会話をいつでも見返すことができる機能だ。

### 同時に実装された「フォト」と「トレーナー名刺」

「フォト」はゲーム内画面の撮影が行える機能。「トレーナー名刺」では、SNSでのプロフィール交換などに使用できる画像を作成可能だ。トレーナー名刺には「フォト」機能で撮影したフォトを使うこともできる。





# EXTRA GATE

マルチに展開する
「ウマ娘 プリティーダービー」の魅力を
多方面から見ていこう。
イベントレポートや
コラボレーションなどの
クロスメディア情報も！
走り続けるウマ娘たちを
チェックだ！

一迅社責任編集！

# 初心者のための競馬解説



実際の競馬の基礎知識を身につけ、競馬への理解を深めてみよう。ここでは競走馬の目標となる主なレースや、レースの舞台となる競馬場について解説していく。

## 名前と血筋を後世に残すため競走馬は走る――

現在中央競馬で競走馬として走っている馬は、サラブレッドと呼ばれる。サラブレッドはイギリスで長い年月をかけて競走馬として作り出された品種で、速く走る能力においては他の品種を大きく上回る。サラブレッドは優秀な馬の血統のみを残すことで進化を続け、現役時代に競走馬として活躍した牡馬は種牡馬となり、自分の血筋を残すことができる。また、現役を引退した牝馬は繁殖牝馬となる。競走馬に関わる関係者たちは、愛馬の名を後世に残すため、大レースを目指すのだ。

### 競走馬を支える関係者たち

**馬主**

審査を経て馬主（オーナー）として登録される。競走馬を購入し、命名や委託などを行う。個人、組合、法人の3つの形態があるが、個人馬主が全体の85％を占める。

**調教師**

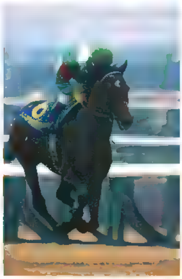
オーナーから依頼を受け、相談しながら競走馬をレースに出られるよう調教する。また、調教師の下につく厩務員が競走馬の普段の世話をする。

**騎手**

競走馬を管理する団体から免許を発行されたプロの騎手。どの馬に騎乗するかは、馬主や調教師などからの依頼で決まることが多い。JRAには東西合わせて約150名の騎手が在籍している。

**生産者**

牧場主であり、種付けから出産、調教前の基礎訓練までを担当する。オーナーがまだ決まっていない仔馬がいた場合、せりにかけて買い手を探すことになる。



↑GI7勝を達成し、歴史に名を残したシンボリルドルフ（写真は1985年の有馬記念）。

## 主要レースを主催する日本中央競馬会（JRA）

日本中央競馬会（JRA）は農林水産大臣の監督を受けて活動する政府全額出資の特殊法人で、「中央競馬」と呼ばれている。全国10ヵ所の競馬場で、基本的には土曜日と日曜日にレースの開催・運営をしている。中央競馬は賞金が高く、すべての競馬関係者にとって中央競馬で勝てる馬を持つことは夢なのだ。ちなみに各地方自治体が独自に運営している競馬は「地方競馬」と呼ばれ、中央競馬とは区別されている。

### 馬券の購入・払戻もJRAが管理

JRAはレースの主催だけでなく勝馬投票券（馬券）の発売・払戻の管理などを行っており、全国各地にある場外勝馬投票券発売所（WINSなど）はすべてJRAの管理施設だ。馬券の売り上げの一部は国庫納付金として国に収められており、そのうちの4分の3が畜産振興に、4分の1が社会福祉に活用されている。

### 日本競馬の国際化に取り組んできたJRA

かつては内国産馬（日本国内で生まれた馬）振興のため、外国産馬や持込馬（外国で受胎した母馬を輸入し国内で生まれた産駒）の出走レースが制限されていた。しかし、現在は様々な重賞レースが外国の競走馬の出走も認める国際レースとなっている。外国の強い馬を招き入れ、競争をさせたり血を取り入れたりすることで、JRAは「世界に通用する強い馬作り」というスローガンを実現させようとしているのだ。

←持込馬のため、当時のルールでクラシック競走に出走できなかったマルゼンスキー（写真は1976年の朝日杯3歳S）。

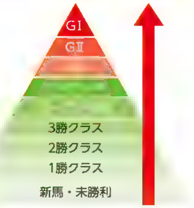




写真提供：JRA

# 競走馬が目標とするＧⅠレース

## JRAのレースグレード




ＧⅠ、ＧⅡ、ＧⅢは「重賞レース（グレードレース）」と呼ばれ、賞金が高い。これらのレースで勝利することが、すべての競走馬の目標である。

### 馬の性別表記について

オス馬＝牡馬（ぼば）／メス馬＝牝馬（ひんば）
去勢した馬＝騸馬（せんば）(※)

(※)気性が悪く成績の上がらない牡馬に対し、去勢して気を穏やかにすることがある。

中央競馬が主催するレースの中で、最もグレードの高いものがＧⅠレースだ。優勝馬には1億円以上（2歳ＧⅠを除く）の賞金が与えられ、有馬記念とジャパンカップは優勝賞金が4億円にものぼる（2022年から）。賞金の高さはもちろん、ＧⅠレースに勝利すれば優勝馬として後々まで名前が語り継がれるため、競馬関係者たちは愛馬をＧⅠレースに勝たせるために心血を注ぐ。ここでは2022年開催のＧⅠレース24種類（障害レースを含むと26）を解説していこう。

### 馬齢（競走馬の年齢）の数え方

馬齢は生まれた時を0歳として、誕生日に関わらず1月1日で加齢する（2000年までは生まれ年を1歳としていた）。大抵のサラブレッドは春から初夏にかけて繁殖を済ませ、およそ11ヵ月後に仔馬が誕生する。成長の早い馬にとって数ヵ月の差は大きいため、一般的には遅生まれ（6月以降）は不利とされている。勝馬予想をする際は、誕生日に注目するのも面白いかもしれない。

| | |
|---|---|
| 0～1歳 | 人間に換算すると0歳から6歳程度。デビューに向けた体作りのためのトレーニングをする時期。 |
| 2歳 | 人間に換算すると小学生から中学生くらい。デビュー可能な年齢。一般的には２歳の夏頃に入厩（にゅうきゅう）（調教師の管理下に入ること）。ゲートで立ち止まる「ゲート試験」をクリアすればデビューできる。 |
| 3歳 | 人間に換算すると高校生くらい。クラシック競走に出走できる年齢。 |
| 4歳以上 | 人間に例えれば成人。この年齢を越えた競走馬は「古馬」と呼ばれる。 |

## 3歳牝馬三冠レース

**桜花賞**
4月、阪神、3歳牝、芝1600m

**優駿牝馬（オークス）**
5月、東京、3歳牝、芝2400m

**秋華賞**
10月、阪神、3歳牝、芝2000m



↑オークスを制しその後も活躍し続けたエアグルーヴ（写真は1996年オークス）。

3歳牝馬限定のレースで、俗に「牝馬三冠」と呼ばれている（1995年までは桜花賞、オークス、エリザベス女王杯）。スピードで勝ち桜花賞を勝利しても、スタミナが足りずオークスで不本意な成績を残すなど、条件の違いに苦戦する馬は多い。そのため「牝馬三冠」を達成することができたのは、メジロラモーヌなどわずか6頭のみ。

## 2歳限定のＧⅠレース

**阪神ジュベナイルF（フィリーズ）**
12月、阪神、２歳牝、芝1600m

**朝日杯フューチュリティS（ステークス）**
12月、阪神、２歳牡・牝、芝1600m

**ホープフルS（ステークス）**
12月、中山、２歳牡・牝、芝2000m



↑1994年の朝日杯3歳S（現・朝日杯フューチュリティS）を制したフジキセキ。

2歳馬のＧⅠは、年末に開催される3レース。長年、阪神ジュベナイルFと朝日杯フューチュリティSが2歳チャンピオンを決めるレースとして親しまれてきたが、2017年にホープフルSがＧⅠに昇格し、選択肢が増えた。ホープフルSは3歳クラシックの皐月賞と同条件のため、皐月賞の活躍馬を占うレースにもなっている。

## 3歳牡馬クラシックレース



↑牝馬ながら日本ダービーを制したウオッカ（写真は2007年日本ダービー）。64年ぶりの快挙だった。

右の３つは3歳馬の「三冠レース」と呼ばれ、皐月賞は「速い馬」、日本ダービーは「運の良い馬」、菊花賞は「強い馬」が勝つと言われている。すべて制した「三冠馬」は、ナリタブライアンなど現在8頭。ちなみに見出しでは便宜上「牡馬」としたが、近年ではサトノレイナス（2021年日本ダービー5着）など、まれに牝馬も出走する。また、皐月賞、東京優駿（ダービー）、菊花賞及び牝馬限定の桜花賞、優駿牝馬（オークス）を「5大クラシックレース」とも呼ぶ。

**皐月賞**
4月、中山、3歳牡・牝、芝2000m

**東京優駿（日本ダービー）**
5月、東京、3歳牡・牝、芝2400m

**菊花賞**
10月、阪神、3歳牡・牝、芝3000m


※各レースの開催時期、開催地などのデータは2022年4月時点のものです。

## 古馬中心の中距離・長距離戦

### 大阪杯
4月、阪神、4歳以上、芝2000m

### 天皇賞(春)
5月、阪神、4歳以上、芝3200m

### 天皇賞(秋)
10月、東京、3歳以上、芝2000m

### ジャパンC(カップ)
11月、東京、3歳以上、芝2400m

古馬の中長距離レースは、クラシック戦線を賑わせた実績馬が多く出走するため、必然的に多くのファンの注目を浴びる。いずれも他のＧⅠレースと比べて賞金額が高いことが特徴で、出走馬のレベルも高い。特にジャパンCは日本初の国際ＧⅠレースであり、実績を残している外国馬が出走することもある。



←親子三代の天皇賞（春）制覇を成し遂げたメジロマックイーン（写真は1991年天皇賞（春））。

## グランプリレース

### 宝塚記念
6月、阪神、3歳以上、芝2200m

### 有馬記念
12月、中山、3歳以上、芝2500m



↑1998年宝塚記念で圧巻の逃げ切りを見せたサイレンススズカ。

ファン投票で出走馬が選ばれる宝塚記念と有馬記念は「グランプリ」と総称される。人気、実力ともに高い馬でないと出走できない、まさにドリームレースだ。特に有馬記念は一年の締めくくりという時期も相まって、普段は競馬を見ないファンも運試し的に注目するレース。オグリキャップなど、有馬記念を引退レースとした名馬も多い。

## ダートＧⅠ

### フェブラリーS(ステークス)
2月、東京、4歳以上、ダート1600m

### チャンピオンズC(カップ)
12月、中京、3歳以上、ダート1800m

**日本にふたつある障害ＧⅠレース**

障害競走とは、コース中に設置されたいくつかの障害物を越えて、いかに早くゴールに到達するかを競うレースのこと。中央競馬では、札幌、函館を除く8つの競馬場で障害レースが行われており、中山グランドジャンプ（4月開催）、中山大障害（12月開催）がＧⅠレースに設定されている。

日本では芝レースが注目されがちだが、地方競馬を中心にダート（砂）レースも数多く開催されており、アメリカやドバイはダート競走が中心だ。JRAが主催するダートＧⅠはこのふたつで、ダートの適性がある馬たちの最大の目標となっている。ちなみに地方競馬のほとんどがダートコースであるのは、芝コースの維持費が高いためである。

## その他の3歳限定戦

### NHKマイルC(カップ)
5月、東京、3歳牡・牝、芝1600m

NHKマイルCは1996年、当時クラシックレースに出走できなかった外国産馬や、短距離適性のある馬の目標レースとなるべく創設された。創設当初よりシーキングザパール、エルコンドルパサーなど外国産馬が活躍したが、3歳クラシックレースが外国産馬に開放されて以降は、純粋に3歳春のマイル王を決めるレースという位置付けに。



↑マイル戦で活躍したエルコンドルパサー（写真は1998年NHKマイルC）。

## 古馬中心の短距離・マイル戦

### 高松宮記念
3月、中京、4歳以上、芝1200m

### 安田記念
6月、東京、3歳以上、芝1600m

### スプリンターズS(ステークス)
10月、中山、3歳以上、芝1200m

### マイルチャンピオンシップ
11月、阪神、3歳以上、芝1600m



↑無敵のマイラーと言われたタイキシャトル（写真は1998年安田記念）。

日本競馬はかつて中長距離のレースが重視されスタミナのある馬が重宝されていたが、1980～90年頃からスピード能力に優れた馬にも活躍の機会が増えてきた。1600mのレースで無敗を誇ったタイキシャトル、スプリンターズSを連覇したサクラバクシンオーなど、短距離やマイル戦線からも様々なスターホースが生まれている。

## 牝馬（ひんば）限定戦

### ヴィクトリアマイル
5月、東京、4歳以上牝、芝1600m

### エリザベス女王杯
11月、阪神、3歳以上牝、芝2200m

昔は「牝馬は早期に引退させて繁殖牝馬にするべき」と考えられていたが、現在は競走馬として長く活躍する牝馬も多く、ヴィクトリアマイルとエリザベス女王杯はそんな牝馬たちの目標レースとなっている。ヴィクトリアマイルは2006年創設と比較的歴史が浅いためか、両レースとも制した馬はまだ現れていない。



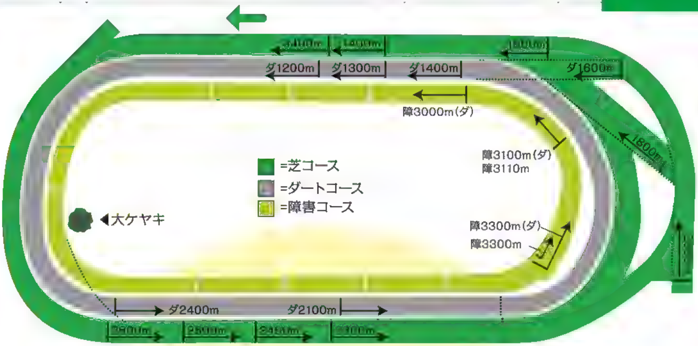
↑2007年のエリザベス女王杯を勝利した、ダイワスカーレット。

次のページからは競走馬たちの戦場となる競馬場を解説！

# 東京競馬場

## 数々の大レースが行われる日本競馬の「顔」

1933年開場で、所在地は東京都府中市。日本ダービーやジャパンCなどの大レースが開催される競馬場で、広大な日吉が丘公園やJRA競馬博物館など、併設施設が多い。芝コースは新潟競馬場に次ぐ大きさで、3コーナー（図左上）手前や最終直線に上り坂があるなど起伏が多いことが特徴。東京競馬場で活躍するには、坂に対応できるパワーが求められる。




**ポイント**

**525.9mの長い直線**

ゴールまでの直線が長く、更に高低差2mほどの長い上り坂がある（ダートコースは直線約500m、上り坂の高低差2.4m）。馬や騎手が慣れていないと、ラストスパートでバテてしまうこともある、恐怖の直線だ。

# 中山競馬場

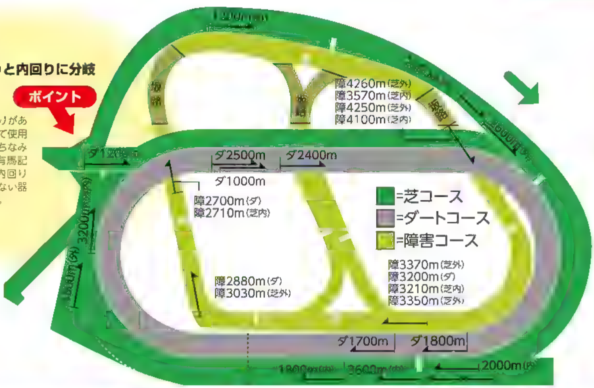
## 小回りコースや高低差が特徴のテクニカルな競馬場

千葉県船橋市にあり、1907年に開場された松戸競馬場が起源。1937年に中山競馬場としてスタートした。皐月賞や有馬記念など多くのGIレースが開催される。直線が短く小回りのコースであることが特徴。コース全体の高低差はかなりのもので、特にゴール前180mからの高さ2.2mの「急坂」は馬たちにとっての最後の難関となっており、これまで数々の逆転劇を生んだ。

**外回りと内回りに分岐**

**ポイント**

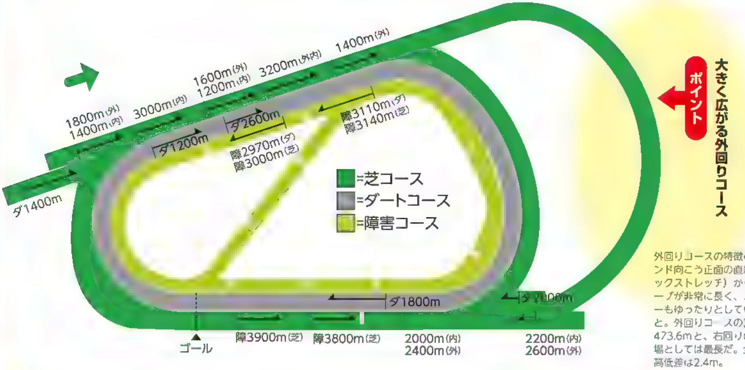
芝コースは内回りと外回りがあり、レースの距離によって使用されるコースが決まる。ちなみに皐月賞（2000m）と有馬記念（2500m）は、共に内回りコース。小回りを苦にしない器用な馬が有利と言われる。



# 阪神 競馬場

## 内回りと外回りで様相を変える ユニークなコース

1907年、兵庫県宝塚市に開場。かつては内回りコースしかなかったが、2006年のコース改修で外回りコースが追加。外回りコースの一周距離は、右回りの競馬場の中では日本最長だ。内回りと外回りでは最終直線の距離が異なり、1600m（桜花賞など）は外回り、2000m（大阪杯など）、2200m（宝塚記念など）は内回りを使用。




外回りコースの特徴はスタンド向こう正面の直線（バックストレッチ）からのカーブが非常に長く、コーナーもゆったりとしていること。外回りコースの直線は473.6mと、右回りの競馬場としては最長だ。全体の高低差は2.4m。

# 京都 競馬場

## 第３コーナーの急坂が名物 「淀」の愛称でおなじみ

1925年、京都府京都市に開場。最寄り駅の名前から「淀」の愛称で呼ばれることも多い。阪神競馬場ほどの差はないが、内回りと外回りで直線の長さが異なることが特徴。第3コーナー（図右上）以外はほぼ平坦であり、クセの強い3コーナーへの対応力が求められる競馬場だ。現在は100周年を前にした大規模改修中で、2023年3月まで休止予定。

京都競馬場名物の第3コーナーは、外回り高低差4.3m、内回り高低差3.1mとかなりの急勾配だ。菊花賞や天皇賞（春）といった長距離レースは、外回りコースが使用されていることを覚えておこう。



# 中京競馬場

## ふたつのＧⅠが開催される<br>左回りのローカル競馬場

愛知県豊明市にある競馬場で、開場は1953年。東京・中山・京都・阪神競馬場の「中央開催」以外では唯一、JRA主催のＧⅠレースが行われている（高松宮記念とチャンピオンズC）。特徴は東京競馬場と同じく左回りであることと、「スパイラルカーブ」と呼ばれる急なコーナー。直線距離も長く、競走馬にはスピードと器用さの両方が求められる。




**ポイント**

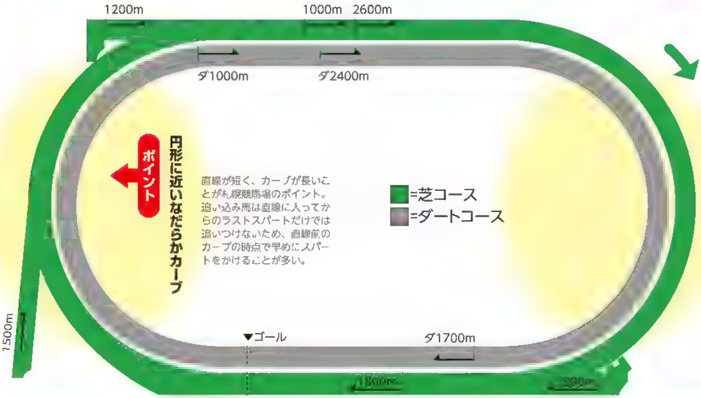
**直線入ってすぐの急勾配**

芝コースは全体で3.5mの起伏（ダートコースは3.4m）があり、直線に向いてすぐの地点に上り坂が設けられている。日本一の急坂である中山ほどではないが、馬のスタミナを奪う魔の地点だ。

# 札幌競馬場

## 平坦で直線が短い<br>「オール洋芝」のコースが特徴

北海道札幌市にある競馬場で、開場は1907年。芝、ダートともにほとんど起伏がなく、カーブもなだらかで、直線の距離はかなり短い。芝コースには、寒冷地に強い海外の「洋芝」が使われていることが特徴。洋芝は水はけがよく雨の影響を受けにくいが、日本産の天然芝よりも走るのにパワーとスタミナを要すると言われている。




**ポイント**

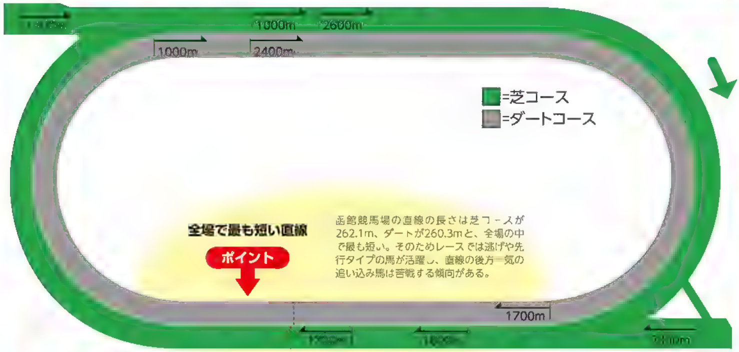
**円形に近いなだらかカーブ**

直線が短く、カーブが長いことが札幌競馬場のポイント。追い込み馬は直線に入ってからのラストスパートだけでは追いつけないため、直線前のカーブの時点で早めにスパートをかけることが多い。

# 函館競馬場

## 夏の北海道競馬の開幕を飾る歴史ある競馬場

所在地は北海道函館市。1896年に開場され、日本に現存する競馬場としては最も長い歴史を持つ。コースの形は札幌競馬場と似ているが、全体の高低差が3.5mあるところが大きな違い。細かな上り坂と下り坂、そして札幌競馬場と同じく「洋芝」を使用している点からも、かなりのタフさが求められているコースと言える。




**ポイント**

**全場で最も短い直線**

函館競馬場の直線の長さは芝コースが262.1m、ダートが260.3mと、全場の中で最も短い。そのためレースでは逃げや先行タイプの馬が活躍し、直線の後方一気の追い込み馬は苦戦する傾向がある。

# 新潟競馬場

## 国内初の直線コースと野芝の馬場が特徴

1965年、新潟県新潟市に開場。2001年に日本の競馬場として初めて直線1000mの芝コースを新設し、左回りの競馬場としてリニューアルオープンした。芝・外回りコースは一周距離2223mと、日本最長を誇る。日本の天然芝の一種「野芝」を一年中使っていることも特徴で、スピードを武器にした馬が勝ちやすいと言われる競馬場である。




**ポイント**

**直線の長い外回りコース**

最後の直線距離は芝・外回りで約659mあり、全場の中で最も長い。最後の直線に勝負をかける馬も多く、新潟競馬場の直線の末脚勝負は迫力抜群。

**ポイント**

**1000mの直線コース**

「千直」という愛称で親しまれている直線コースは新潟競馬場の名物。このコースを使用したアイビスサマーダッシュ（GⅢ・7月開催）は、中央競馬で唯一、直線コースを舞台に争われる重賞レース。

# 福島競馬場

## 中央競馬で一番コンパクトな造り

1918年開場で、所在地は福島県福島市。芝の一周距離はJRA全場の中で最も短い、コンパクトな競馬場だ。芝コース全体の高低差は1.9m（ダートコースは2.1m）と少ないが、細かなアップダウンのあるでこぼこしたコースとなっている。また日本で唯一、1150mのダートレースが開催されることもこの競馬場の特徴だ。




# 小倉競馬場

## スタンダードなローカル競馬場

1931年開場で、所在地は福岡県北九州市。全体的な高低差は3mあるが、直線はほぼ平坦で、短距離のレースでは上り坂がほとんどない。開催期間が2月（8日間）と8～9月（12日間）であり、開催までの期間が長いことから芝のコンディションが良好なため、走破タイムは早い傾向にある。全体的にスピードのある馬が活躍しやすい競馬場だ。



# CROSS-MEDIA

## クロスメディア ピックアップ

2021年1月～2022年4月

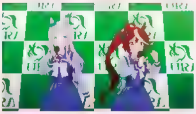
各方面に広がる『ウマ娘 プリティーダービー』。
その活躍の一部をピックアップして紹介！



© 202  アニメ「ウマ娘 プリティーダービー Season 2」製作委員会

### アニメ









### TVアニメ『ウマ娘 プリティーダービー Season 2』

トウカイテイオーとメジロマックイーンが主役となったTVアニメ第2期。挫折を乗り越え、お互いの夢をかけて競い合う姿は、日本中に感動を巻き起こした。



### ゲーム『ウマ娘 プリティーダービー』1st Anniversary Special Animation

ゲームリリース1周年を記念して公開されたアニメではトレセン学園の入学式を迎えたキタサンブラックとサトノダイヤモンドが描かれ、新たなウマ娘の登場と共に大きな話題となった。







### Blu-ray



TVアニメ『ウマ娘 プリティーダービー Season 2』のBlu-ray BOX『ウマ箱2』。全4巻分のイラストは横につながる仕様となっている。

### 『ウマ箱2』(アニメ『ウマ娘 プリティーダービー Season 2』トレーナーズBOX)全4巻

### アニメ『うまよん』Blu-ray BOX

四コマ漫画から端を発したアニメ『うまよん』のBlu-ray BOX。漫画『うまよん』が全話収録されたブックレットや特典用新作アニメなどが収録。



## 楽曲



### 『ウマ娘 プリティーダービー』WINNING LIVEシリーズ

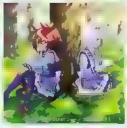
ゲーム内の楽曲や新規で制作されたソロ曲をフルサイズで収録したCD「WINNING LIVE」シリーズ。毎回歌唱者の違う「うまぴょい伝説」が収録されているのも特徴だ。CDごとに描き下ろされるジャケットイラストにも注目してほしい。







### TVアニメ『ウマ娘 プリティーダービー Season 2』ANIMATION DERBY Season 2

TVアニメに関連するANIMATION DERBYシリーズは第2期だけでOP、EDテ マ、オリジナルサウンドトラックの3つが発売。ア メ版権の描き下ろしジャケットにも注目が集まった。



### アニメ『うまよん』ミニアルバム

3種類のEDテ マや劇伴曲などが収録されたアニメ『うまよん』のミニアルバム。テイエムオペラオ たちが歌う「オペラ劇場・「嗚呼それが我が宿命」」も収録。



### 3rd EVENT＆4th EVENT イベント記念CD

イベント開催を記念して、ゲームに収録されている楽曲の各ウマ娘ソロバージョンを収録したCD。






### 『ウマ娘 プリティーダービー』STARTING GATE Unit Song Collection

2016年～2018年にかけて発売されたCDシリーズ「STARTING GATE」シリーズから、全12曲となるユニットソングを集めたアルバム。



## イベント

### ウマ娘 プリティーダービー 4th EVENT「SPECIAL DREAMERS!!」東京／横浜公演



4th EVENTは2022年3月に東京公演、5月に横浜公演が開催。さらに、11月には追加公演も予定されている。新衣装「ニュースターズ・ロゼ」に身を包んだウマ娘キャストたちが華麗なパフォーマンスを見せた。

### ウマ娘 プリティーダービー3rd EVENT「WINNING DREAM STAGE」



3rd EVENTとなる「WINNING DREAM STAGE」は、ライブイベント初の2日間開催に。両日合わせて総勢30名を越えるキャストが出走。出走者はハーフアニバーサリーで登場した「Glorious Azure」を着用し、パフォーマンスを行った。




## コミカライズ

### サクラローレルが主人公の新規コミカライズが始動

集英社×Cygamesによる新たなコミカライズ企画の主人公は、サクラローレルだ。彼女は生まれつき脚が強くなく、ケガに悩まされ続けながらもへこたれずに立ち向かう不屈のウマ娘。彼女とライバルたちの激闘に、今から期待が高まる



### ウマ娘 シンデレラグレイ

“怪物”と呼ばれるオグリキャップの物語を描く『ウマ娘 シンデレラグレイ』は、コミックス第7巻まで発売中。オグリキャップだけでなく、彼女の宿敵・タマモクロスや秘めたる闘志を燃やすスーパークリークなど、ライバルたちの物語も描かれる。勝利を渇望するオグリキャップの今後の成長に注目したい。

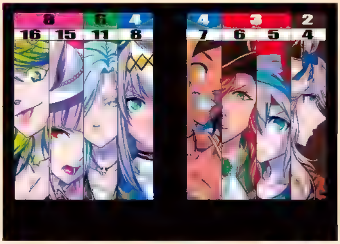
漫画：久住太陽
脚本：杉浦理史&Pita
漫画企画構成：伊藤隼之介
原作：Cygames
週刊ヤングジャンプ（集英社刊）にて連載中



↑『ウマ娘 シンデレラグレイ』コミックス累計発行部数300万部突破を記念して公開されたオグリキャップのイラスト。




↑←第6巻では、世界中から強豪ウマ娘が集ったジャパンCの様子が描かれている。タマモクロスとオグリキャップは日本の代表として、大レースに挑む








## 配信動画




### ぱかチューブっ！

ゴールドシップが宣伝担当（自称）として活躍する公式YouTubeチャンネル「ぱかチューブっ！」は2018年3月25日に初動画が投稿され、2022年で4周年を迎えた。ゴールドシップやゲストのウマ娘たちが出走する企画動画の他、TVCMやキャスト陣が出走する情報番組「ぱかライブTV」など、『ウマ娘 プリティーダービー』にまつわる動画が多数投稿されている。

## TVCM
## 「Heroes」シリーズ

TVCM

レースに挑むウマ娘たちをクールなイメージで全面に押し出した全7本のTVCMシリーズ。大塚明夫さん、津嘉山正種さん、神谷浩史さんといった有名声優がナレーションを担当したことでも話題となった。

- 「Heroes　王道こそが証明だ。」篇　ナレーション：大塚明夫
- 「Heroes　70秒の最速物語。」篇　ナレーション：大塚明夫
- 「Heroes　ただ一度も先頭を譲らなかった事実。」篇　ナレーション：大塚明夫
- 「Heroes　勝利を望むは本能だ。」篇　ナレーション：津嘉山正種
- 「Heroes　記録と記憶を塗り替えろ。」篇　ナレーション：津嘉山正種
- 「Heroes　不屈のドラマがそこにある。」篇　ナレーション：神谷浩史
- 「Heroes　過去も未来も愛される。」篇　ナレーション：神谷浩史










その他

## ＪＲ山手線車両のラッピング＋ジャックトレイン 運行

東京のJR山手線で「ウマ娘 プリティーダービー」のジャック車両が運行。ジャック車両では「ぱかチューブっ！」の特別映像が流れるなど、トレーナーのみならず話題となった。








## 「ウマ娘 プリティーダービー×アトレ秋葉原」開催

東京・アトレ秋葉原でコラボイベントを開催。壁面等のラッピングのほかに、館内放送も「ウマ娘 プリティーダービー」仕様となった。




## 第5回 ももいろ歌合戦～届け！希望の彼方へ～




数多くの番組出演を果たした「ウマ娘」キャスト陣。2021年の大晦日には「第5回ももいろ歌合戦」で、ももいろクローバーZの高城れにさんと「うまぴょい伝説」を歌唱。





番組出演

## 出張版 ぱかライブTV Vol.12




不定期でゲーム情報をお届けする公式配信番組「ぱかライブTV」。「Vol.12」は"出張版"として大きなステージでの歌唱も行われた。

UMAMUSUME: PRETTY DERBY

# 3rd EVENT「WINNING DREAM STAGE」REPORT!




『ウマ娘 プリティーダービー 3rd EVENT「WINNING DREAM STAGE」』スペシャルレポート!

『ウマ娘 プリティーダービー』にとって約3年ぶりのナンバリングイベントとなった3rd EVENTをプレイバック!

## DAY 1

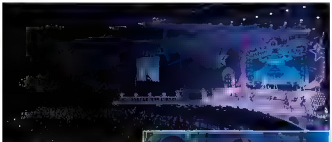
## ゲームを中心にバラエティ豊かな楽曲を披露!



↑アンコール前の締めは、全員登場での「Special Record!」。紅くきらびやかなステージの上で、ウマ娘たちは華やかにゴールイン



↑「GIRLS' LEGEND U」は、これが初披露。曲の始まりと同時にウマ娘たちを隠していた幕が落ちるという「開幕」演出だった。





↑→アンコールではゲームのハーフアニバーサリーを記念する楽曲「Never Looking Back」を披露。走り出したら止まらないウマ娘たちの意気込みが、ステージに表れた。

→BNWの3人が歌う「涙ひかって明日になれ!」。仲良しの3人が勢ぞろいのステージに、トレーナーたちのテンションも急上昇!



↓前田さん、徳井さん、新田さんによる「NEXT FRONTIER」。クールかつパワフルなパフォーマンスに酔いしれる





↑ソロパートでは衣川さんが「BLAZE」を披露。2021年7月に公開されたメインストーリー第4章の開催当時の最新曲をキレキレのパフォーマンスで魅せる!

DAY1 出走者

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 和氣あず未(スペシャルウィーク役) | 上田 瞳(ゴールドシップ役) | 高橋ミナミ(エルコンドルパサー役) | 近藤 唯(ビワハヤヒデ役) | 渡部恵子(ナリタタイシン役) |
| 高野麻里佳(サイレンススズカ役) | 木村千咲(ダイワスカーレット役) | 徳井青空(テイエムオペラオー役) | 星谷美緒(マヤノトップガン役) | 首藤志奈(ハルウララ役) |
| Machico(トウカイテイオー役) | 大坪由佳(タイキシャトル役) | 衣川里佳(ナリタブライアン役) | 渡部優衣(ウイニングチケット役) | 新田ひより(マチカネフクキタル役) |
| 高柳知葉(オグリキャップ役) | 前田玲奈(グラスワンダー役) | 青木瑠璃子(エアグルーヴ役) | 三澤紗千香(サクラバクシンオー役) | |

※ナビゲーター:藤井ゆきよ(駿川たづな役) 実況:明坂聡美(実況役)



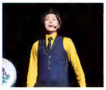
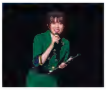

## 約3年ぶりに行われたナンバリングイベント

2021年8月28日・29日の2日間にわたり東京ガーデンシアターで開催された『ウマ娘 プリティーダービー 3rd EVENT「WINNING DREAM STAGE」』。2018年10月に開催された『2nd EVENT「Sound Fanfare!」』以来、約3年ぶりのナンバリングイベントとなった本公演は、ゲームのリリース後初めてということで、『ウマ娘』を知ったばかりのフレッシュなトレーナーが大集合。もちろん、以前から応援していたトレーナーも多く訪れ、様々なファンが現地観覧やオンライン配信で熱く盛り上がった。

両日ともゲームのオープニング曲「GIRLS' LEGEND U」から始まった本公演は、DAY1がゲーム、DAY2がTVアニメの楽曲を中心に構成するというコンセプトで実施された。ステージを見守るトレーナーたちはゲームのウイニングライブを再現するような出演者のステージング、TVアニメ第2期の感動が蘇るような演出の数々に酔いしれた。2日間とも実況役の明坂聡美さんがステージ横の実況席からライブの模様を伝えるという演出があり、トレーナーたちを盛り上げた。ゲームが始動し、更なる夢に向かって走る『ウマ娘 プリティーダービー』の未来を感じさせるイベントとなった。

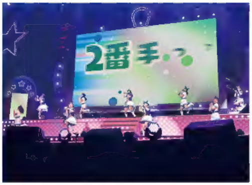
↑3rd EVENTのステージデザインは、ゲームに登場する「うまぴょい伝説」のステージをイメージしたもの。ゲームを遊んでいるトレーナーなら誰もが唸る演出だ。

| 8月29日 | 8月28日 | 8月28・29日 |
| --- | --- | --- |
| 沖野晃司（トレーナー役） | 藤井ゆきよ（駿川たづな役） | 明坂聡美（実況役） |


↑両日登場した実況の明坂さんの他、DAY1は藤井さん、DAY2は沖野さんが訪れ、ステージの上からウマ娘たちを激励。藤井さんはしっかりと、沖野さんは熱く、エールを送った。

## DAY 2 TVアニメ 第2期が思い返される演出が満載！




↓スペシャルステージの「ぱかチューブっ！出張版」では、Machicoさんと沖野さんが「はちみーのうた」、さらに上田さんが加わり、「ぱかチューブっ！ですが、何か？」を歌唱。



←↑アニメ『うまよん』から「逃げ切りっ！Fallin' Love」。逃げウマ娘でおなじみツインターボ役の花井さんなど、この日だけのスペシャルメンバーで歌われた。





↑→ゲスト出走として大橋さんも駆けつけ、TVアニメでおなじみのチーム＜スピカ＞のメンバーが勢ぞろい。7人で「ユメヲカケル！」を熱唱する姿を見て、沖野さんも思わず乱入!?






↑この日が大規模なイベント初出走だったというライスシャワー役の石見さん。緊張に負けず、「ささやかな祈り」をしっとりと歌い上げた。



↑TVアニメ 第2期のEDテーマ「木漏れ日のエール」をMachicoさん＆大西さんが静かに歌い上げる。12話Verとなる演出に多くのトレーナーが涙した。

### DAY2 出走者

| | | | | | | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 和氣あず未 | （スペシャルウィーク役） | 木村千咲 | （ダイワスカーレット役） | 大西沙織 | （メジロマックイーン役） | 前田佳織里 | （ナイスネイチャ役） | 花井美春 | （ツインターボ役） |
| 高野麻里佳 | （サイレンススズカ役） | 近藤 唯 | （ビワハヤヒデ役） | 田所あずさ | （シンボリルドルフ役） | 佐伯伊織 | （キングヘイロー役） | 立花日菜 | （サトノダイヤモンド役） |
| Machico | （トウカイテイオー役） | 渡部優衣 | （ウイニングチケット役） | 長谷川育美 | （ミホノブルボン役） | 田澤茉純 | （イクノディクタス役） | 矢野妃菜喜 | （キタサンブラック役） |
| 上田 瞳 | （ゴールドシップ役） | 渡部恵子 | （ナリタタイシン役） | 石見舞菜香 | （ライスシャワー役） | のぐちゆり | （メジロパーマー役） | 大橋彩香 | （ウオッカ役 ※ゲスト出走） |

※ナビゲーター：沖野晃司（トレーナー役）／実況：明坂聡美（実況役）




# UMAMUSUME: PRETTY DERBY 4th EVENT「SPECIAL DREAMERS!!」in TOKYO REPORT!

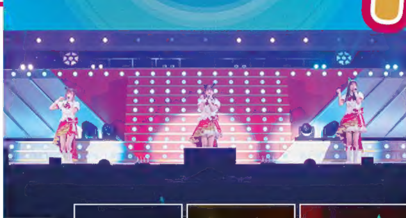
『ウマ娘 プリティーダービー 4th EVENT「SPECIAL DREAMERS!!」』東京公演レポート！

東京・武蔵野の森総合スポーツプラザにて
2022年3月5日・6日の2日間にわたり開催された大型リアルイベントの様子をお届け！

## DAY 1 ド派手な演出のもとでウマ娘たちが歌って踊る！



↑マチカネフクキタルの「Lucky Comes True!」、キングヘイローの「Exercise the Right」、メジロドーベルの「Just a little bit」。三者三様のソロナンバーに会場が酔いしれる。





↑イントロ部分が「チーム競技場」のBGMでおなじみの「Fanfare for Future!」を和氣さん、高野さん、Machicoさんが歌唱。3人そろって歌うのは約3年ぶりのことだった。



↑Machicoさん、近藤さん、渡部（優衣）さん、前田さん、遠野さんがTVアニメ 第2期のOPテーマ「ユメヲカケル！」を熱唱。13話でトウカイテイオーが1着になった有馬記念に出走していたメンバーだ。

↓ゲーム内のイベントを再現したゴールドシップの「1日限りの伝説木魚ライブ」が、イベントでまさかの実現。ここだけでしか見られないパフォーマンスに、トレーナーたちも大盛り上がり！



DAY1 出走者

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 和氣あず未 | （スペシャルウィーク役） | 上田 瞳 | （ゴールドシップ役） | 渡部優衣 | （ウイニングチケット役） | 新田ひより | （マチカネフクキタル役） | 会沢紗弥 | （メジロアルダン役） |
| 高野麻里佳 | （サイレンススズカ役） | 大橋彩香 | （ウオッカ役） | 藤野彩水 | （エイシンフラッシュ役） | 久保田ひかり | （メジロドーベル役） | 日原あゆみ | （ヤエノムテキ役） |
| Machico | （トウカイテイオー役） | 木村千咲 | （ダイワスカーレット役） | 香坂さき | （ゴールドシチー役） | 前田佳織里 | （ナイスネイチャ役） | 吉咲みゆ | （ハッピーミーク役） |
| Lynn | （マルゼンスキー役） | 橋本ちなみ | （ファインモーション役） | 優木かな | （スーパークリーク役） | 佐伯伊織 | （キングヘイロー役） | | |
| 高柳知葉 | （オグリキャップ役） | 近藤 唯 | （ビワハヤヒデ役） | 鈴木絵理 | （トーセンジョーダン役） | 遠野ひかる | （マチカネタンホイザ役） | | |

※ナビゲーター：陶山恵実里（乙名史悦子役）／実況：明坂聡美（実況役）



## 過去最大級の規模で行われたイベント！

『ウマ娘 プリティーダービー 4th EVENT「SPECIAL DREAMERS!!」』東京公演は、『ウマ娘 プリティーダービー』のナンバリングイベントでは最大規模の公演。両日合わせて40名近いウマ娘が出走するという、豪華なイベントとなった。両日とも現地観覧と併せてオンラインによる配信も実施され、出走したキャスト陣はウマ娘として、現地、そして全国各地からエールを送るトレーナーに向けてパフォーマンスを披露した。

DAY1はナンバリングイベント初出走となった乙名史悦子役・陶山恵実里さんによるアナウンスで開幕し、実況役の明坂聡美さんの紹介の後、新衣装「ニュースターズ・ロゼ」に身を包んだウマ娘たちが登場。1周年記念楽曲「We are DREAMERS!!」など、アンコール含む全24曲を披露した。

DAY2は駿川たづな役の藤井ゆきよさんが開幕のアナウンスを担当。出走者が前日から半数近く入れ替わり、セットリストもDAY1と様変わり。両日とも、出走者たちは広いステージを駆け回ったり、トロッコに乗ってトレーナーの近くで笑顔を見せたりなど、元気いっぱいのパフォーマンスを披露。熱量が溢れるステージングを繰り広げた。

↑両日ともイベントの締めは、おなじみの「うまぴょい伝説」。会場のトレーナーたちは、声を出すことはできなかったものの、拍手でステージのウマ娘たちを応援した。

3月6日
**藤井ゆきよ**
(駿川たづな役)



3月5日
**陶山恵実里**
(乙名史悦子役)



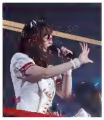
3月5・6日
**明坂聡美**
(実況役)



↑両日とも実況として大活躍した明坂さんと、ナビゲーターとしてイベントを盛り上げた陶山さん、藤井さん。3人もトレーナーと一緒になってウマ娘たちに声援を送っていた。

## DAY 2 新たなスターたちも出走！ 熱気に満ちたイベント2日目！

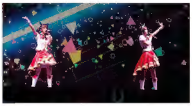


→Machicoさんと田所さんによる「winning the soul」。ここで実現したトウカイテイオーとシンボリルドルフによる熱いWパフォーマンスに、トレーナーたちは大歓喜！



←↑和氣さんたち5人のオリジナルメンバーがトロッコに乗って歌唱したアニメ「うまよん」EDの「ぴょいっと♪はれるや！」。高橋さんはエルコンドルパサーのマスクを付けて登場！



↓矢野さんと立花さんが歌ったのは『1st Anniversary Special Animation』でお披露目されたばかりの新曲「Ambitious World」。フレッシュな2人のパフォーマンスが光った。



↑高野さんと大和田さんによる「transforming」。サイレンススズカと「砂のサイレンススズカ」の異名を持つスマートファルコンの共演という、粋なデュエットとなった。

→松井さん、高柳さん、Lynnさんで歌唱した「UNLIMITED IMPACT」。CD「STARTING GATE 02」に収録されたメンバーが久しぶりに一堂に会し、話題となった。





**DAY2出走者**

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 和氣あず未 | (スペシャルウィーク役) | 高柳知葉 | (オグリキャップ役) | 高橋ミナミ | (エルコンドルパサー役) | 前田佳織里 | (ナイスネイチャ役) | 野口瑠璃子 | (サクラチヨノオー役) |
| 高野麻里佳 | (サイレンススズカ役) | 上田 瞳 | (ゴールドシップ役) | 田所あずさ | (シンボリルドルフ役) | 佐伯伊織 | (キングヘイロー役) | 中村カンナ | (ナリタトップロード役) |
| Machico | (トウカイテイオー役) | 大橋彩香 | (ウオッカ役) | 大和田仁美 | (スマートファルコン役) | 遠野ひかる | (マチカネタンホイザ役) | 鬼頭明里 | (セイウンスカイ役 ※ゲスト出走) |
| Lynn | (マルゼンスキー役) | 木村千咲 | (ダイワスカーレット役) | 新田ひより | (マチカネフクキタル役) | 立花日菜 | (サトノダイヤモンド役) | | |
| 松井恵理子 | (フジキセキ役) | 前田玲奈 | (グラスワンダー役) | 和多田美咲 | (メイショウドトウ役) | 矢野妃菜喜 | (キタサンブラック役) | | |

※ナビゲーター：藤井ゆきよ(駿川たづな役)／実況：明坂聡美(実況役)

# UMAMUSUME:
## PRETTY DERBY MAGAZINE Vol.2

# 『ウマ娘 プリティーダービーマガジン Vol.2』

月刊Comic REX6月号増刊

発行人　野内雅宏
編集人　土方敏良
発行所　株式会社一迅社
〒160-0022
東京都新宿区新宿3-1-13 京王新宿追分ビル5F
03-5312-6132(編集部)
03-5312-6150(販売部)
発売元：株式会社講談社(講談社・一迅社)

STAFF

編集長　土方敏良
副編集長　藤原遼太郎

企画　藤原遼太郎
編集　田井有紅
設楽菜月
編集協力　東 亮太
岡部充宏
鷗来堂
ゆりいか

構成・執筆　斉藤優己、段木英里、水葉龍弥
[有限会社パワフルプロダクション]
装丁・本文デザイン　WonderHearts Planet,inc.

監修　株式会社Cygames

競馬情報出典
JRA 日本中央競馬会 公式ウェブサイト
https://www.jra.go.jp/

JRA-VAN
https://jra-van.jp/

※本誌の掲載内容は2022年4月時点のものです。